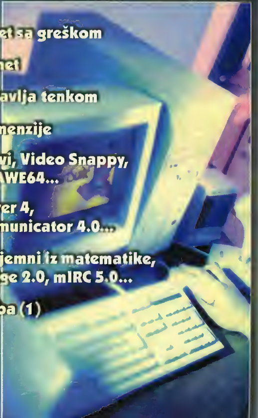
Svet KOMPJUTERA

5/97

CENA 15 DINARA



Pentium II - opet sa greškom

Porez na Internet

Kompjuter upravlja tenkom

Faraon u tri dimenzije

16X CD-ROM-ovi, Video Snappy, SoundBlaster AWE64...

Internet Explorer 4, Netscape Communicator 4.0...

Program za prijemni iz matematike, Claris Home Page 2.0, mIRC 5.0...

Mala škola Weba (1)

YU ISSN 0352-5031

150 DEN, 300 SIT, 6.80 DEM
4.50 USD, 56 ATS,
6.80 CHF, 36 SEK

Uređuje TIHOMIR STANČEVIĆ



Multimedijalni portabli

Ove MMX zveri u malom pakovanju nude odlične multimedijalne mogućnosti „za poneti". *Solo 2200 S5-166* firme „Gateway" je *Pentium* MMX-166 sa 40 MB RAM-a, velikim 2,1 GB diskom, lepim 12,1-inčnim ekranom i svim potrebnim multimedijalnim dodacima. Ako vam ovo nije dovoljno, postoji i jača verzija sa 80 MB RAM-a.



Konkurencija dolazi iz IBM-a: *ThinkPad 760XD* ima 32 MB RAM-a, ekran iste veličine kao i *Solo*, nešto veći hard disk od 3 GB, osmobrzinski CD, 1 MB video memorije... i skromnu cenu od 6200 USD. **(sp)**

„Mobilni" na sunce



Nokia je za svoje modele mobilnih telefona 1610 i 1611 ponudila bateriju sa solarnim punjačem koja se napuni za pet sati stajanja na suncu, a postoji i priključak za normalno punjenje. Baterija omogućuje 140 minuta razgovora i 73 sata *stand by* režima. Cena sunčane baterije je 250 DEM. **(dk)**

Genius Kids Designer



Uz pomoć specijalnog „Geniusovog" tableta veličine 7 x 5 inča (17,5 cm x 12,5 cm) dete može sito da se nažvrlja i iscrta po računaru bez opasnosti po zidove ili bele podloge po stanu. Tablet sem odličnog dizajna poseduje i priručnu olovku i softversku podršku u obliku popularnog programa *KidPix Studio*. **(bb)**

Intel se nagodio

Sudski proces koji su poveli „Cyrix" i AMD protiv „Intela" oko toga da li je MMX tehnički termin ili je vlasništvo „Intela", završen je pre par nedelja vansudskom nagodbom. Rezultat nagodbe je da je MMX zaštitni znak firme „Intel" i da „Cyrix" i AMD moraju to da istaknu na svojim kompatibilnim procesorima. AMD je iste nedelje počeo sa isporukom svog *K6* procesora na 233 MHz koji je sa MMX tehnologijom direktni konkurent *Pentium II (Klamath)* procesoru koji će „Intel" lansirati tek na jesen. „Cyrixov" *M2*, pandan *Pentiumu Pro*, na tržište će doći već sredinom maja, što je mesec dana pre od najavljenog termina. **(dk)**

Fujifilm NC-3D i Panasonic TruPhoto



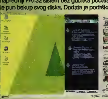


Uz pomoć termo-autohrom tehnologije ovaj štampač proizvodi slike fotografskog kvaliteta. Specijalni papir na sebi ima kapsule boje, pa mastilo nije potrebno, a cena eksploatacije je oko jedne marke po slici. Maksimalna odštampana površina je 84 x 130 mm, rezolucija štampe 480 x 720 tačaka, a paleta 16,7 miliona boja. Sa štampačem se dobija 20 listova ovog specijalnog papira, kao i *Adobe PhotoDeluxe* softver za obradu slika.

Panasonic TruPhoto je sličan uređaj koji štampa na formatu 89 x 127 mm, takođe na specijalnom papiru. I uz ovaj aparat se dobija program za obradu slika. *TruPhoto* košta 380 USD, a 20 listova specijalnog papira staje 15 USD. **(sp/ts)**

Windows 97: Codename Memphis

Nova zvanična verzija Windowsa 95 sa sobom će doneti mahom podršku za nove Web tehnologije, kao i nekolicinu sistemskih poboljšanja. Najnovija stvar je FAT16-to-FAT32 konvertor kojim možete svoje postojeće particije prebaciti na novi, brži i napredniji FAT32 sistem bez gubitka podataka ili potrebe da radite pun bekup svog diska. Dodata je podrška za više grafičkih kartica, pa možete imati i nekoliko monitora sa slikom „u nastavcima". Zamislite samo igre u toj tehnologiji. . Od novih drajvera, najbitniji su oni za DVD uređaje, kao i podrška *USB (Universal Serial Bus)* digitalnim kamerama.



Kao najveći novitet, tu je *Internet Explorer 4.0,* koji je za sada u *beta* fazi, ali će kompletna verzija izaći do kraja juna. Novi IE donosi podršku za *push* (engl.: gurati) tehnologiju kojom kompanije na Webu automatski dostavljaju nove informacije korisnicima. Tu su i *Smart Favorites*, opcija da IE sam proverava da li su se vaše omiljene prezentacije promenile i, ako jesu, da ih samoinicijativno dovuče u keš dok korisnik radi nešto drugo. WWW se više ne razlikuje od standardnog desktopa - Microsoft je otišao toliko daleko da se i lokalnim diskovima pristupa kao da su objekti na Internetu. **(sp)**

Princeton Arcadia monitori



Monitore *Arcadia* firme „Princeton Graphics Systems" pre svega krase ogromne dimenzije - na raspolaganju su modeli dijagonale 27 inča (69 cm) i 31 inč (79 cm). Priključen na računar, *Arcadia* monitor prikazuje sliku do rezolucije 600 x 600 tačaka, a uz pomoć TV kartice, eksternog TV tjunera, video rikordera ili kamere, prikazuje i video signal. Prava stvar za kombinovano PC i TV iskustvo. Doduše, skupo iskustvo - manji model košta 1 000, a veći 1.400 USD. **(ts)**

Svet KOMPJUTERA

Broj 152, maj 1997
Cena 15 dinara

Glavni i odgovorni urednik
Zoran Mošorinski

Generalni direktor „Politike" A.D
Hadži Dragan Antić
Izdaje i štampa „Politika" A.D
11000 Beograd, Makedonska 29

Uređuje redakcijski kolegijum
Tihomir Stančević
Nenad Vasović

Redakcija
Gradimir Joksimović
Goran Krsmanović
Slobodan Macedonić
Vojislav Mihailović
Slobodan Popović
Nikola Stojanović

Likovno-grafička oprema
Rina Marjanović
Brankica Rakić

Marketing, sekretar redakcije
Nataša Uskoković

Ilustracije
Predrag Milićević

Dopisnici
Branislav Anđelić (SAD)
Miomir Besarabić (Švajcarska)
Aleksandar Petrović (Kanada)

Saradnici
Branislav Babović, Branislav Bubanja, Aleksandar Veljković, Đorđe Vuković, Ilir Gaši, Dušan Dingarac, Branko Jeković, Stevan Josimović, Relja Jović, Dragan Kosovac, Božo Krstajić, Miloš Krstajić, Dalibor Lanik, Marko Milivojević, Josip Modli, Ivan Obrovački, Nenad Orlić, Vladimir Orović, Vladimir Pisodorov, Momir Radić, Samir Ribić, Duško Savić, Alexander Swanwick, Dejan Stepanović, Dušan Stojičević, Viktor Todorović, Branislav Tomić, Nikola Ćosić, Damir Čolak

Tehnička saradnja
Srđan Bukvić

Telefoni redakcije
011/ 322 0552 (direktan)
322 4191, lokal 369
fax 322 0552
e-mail editors@sk.co.yu
http //www.beograd.com/sk
BBS 322 9148 (14.4 Kbps, V42bis)
(SysOp Vojislav Mihailović)

Pretplata za našu zemlju tromesečna **40,50** din., šestomesečna **81,00** din. Uplata se vrši na žiro-račun broj **40801-603-2-47280,** uz obaveznu naznaku „Politika" A.D., pretplata na list „Svet kompjutera". Poslati uplatnicu i punu adresu.

Pretplata za inostranstvo:

polugodišnja - vozom	**37** DEM
ili protivvrednost ostalih valuta	
polugodišnja - avionom	
I grupa - Evropa	**54** DEM
II grupa - Bliski istok	**55** DEM
III grupa - Afrika-Azija	**57** DEM
IV grupa - Amerika-Kanada	**59** DEM
V grupa - Daleki istok	**60** DEM
VI grupa - Južna Amerika	**62** DEM
VII grupa - Australija	**64** DEM

ili protivvrednost ostalih valuta

Uplata se vrši preko Deutsche Bank AG Frankfurt/M na račun Komercijalne banke AD, Beograd broj 9359662, u protivvrednosti valuta USD ili DEM u korist „Politika" A.D. - Beograd, devizni račun broj 70400-07021747 koji se vodi kod Komercijalne banke AD - Beograd. Kod uplate obavezno navesti: Svrha plaćanja - Pretplata na list „Svet kompjutera". Kopiju uplate **obavezno** poslati na tel./fax pretplatne službe: **+381 11 322 8776** ili na adresu: „Politika" A.D. - pretplata, 29. novembra 24/I, 11000 Beograd

Rukopise, crteže i fotografije ne vraćamo

CompuNet 2000

Poslovnim ljudima telefonske veze predstavljaju korak napred ka uspešnom poslovanju. U svetu, lokalne telefonske kompanije nude izuzetne ponude svojim pretplatnicima u vidu raznih servisnih usluga (posebno registrovanje poziva od strane centrala). Ukoliko vam je telefon vezan za računar i poslujete koristeći se modemom, idealno rešenje stiže iz firme „Integrated Technology USA". Tastatura sa integrisanom telefonskom slušalicom *CompuNet 2000* zamenjuje telefonski uređaj (numerički deo tastature se koristi za biranje) sa modemskom i softverskom podrškom. Negativna strana ovakvog uređaja je neprestan rad računara, tako da je idealan za kancelarije sa servisima koji imaju stalno napajanje. Cena na američkom tržištu je 240 dolara. **(bb)**



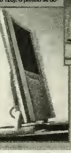
Kompjuter bez tastature

U „Siemensu" je razvijen sistem koji bi PC-u zamenio tastaturu, miša i monitor. Specijalni projektor na radnu površinu stola projektuje sliku ekrana, tastature i „touch-pad" površine. Projekciju tastature i touch-pada prati kamera koja registruje pokrete i prosleđuje ih kao signale sa tastature do kompjutera. Zbog velike cene sistema još neko vreme neće biti dostupan običnim smrtnicima. **(dk)**

Apple Spartacus

Ove godine gubitaški „Apple" slavi 20 godina od svog prvog kompjutera. Tim povodom nastao je *Twentieth Aniversary Macintosh* ili kraće *Spartacus*. Slavljenik u sebi objedinjuje vrhunac tehnike i estetike. *Spartacus* ima tanki monitor od 12,1 inča sa aktivnom matricom i futuristički dizajnirano kućište u kojem kuca *PowerPC 603e* na 200 MHz, disk od 2 GB i 32 MB RAM-a (proširivo do 128). U paketu se dobijaju i dva zvučnika za srednje i visoke tonove i jedan sub-woofer, a CD stoji ispod monitora vertikalno. Miša zamenjuje trackpad. Tužna vest je da se *Spartacus* prodaje u ograničenoj seriji od samo 12.000 komada, pa ako raspolažete sa 9000 USD - požurite. **http://twentiethanniversary.apple.com/** . **(dk)**





Novi Nokia monitori



Multimedijalni produkti kojim se tržište zatrpava zadnjih godina dobili su svog novog konkurenta. Reč je o novim duplim zvučnicima stereo kvaliteta sa *Sub-Woofer* sistemom za duboke tonove, koji prema rečima proizvođača, kreiraju najbogatiji zvuk koji ćete iskusiti na vašem računaru. Dizajneri iz „Nokie" su kreirali zvučnike u donjem delu kućišta monitora, što omogućava sprečavanje svakog negativnog dejstva zvučnika na sam monitor. Sem što će se prodavati kao poseban proizvod, namenjeni su i nadgradnji X serije „Nokia" monitora. (bb)



Prst umesto miša

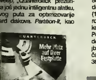


Ako ste ponosni vlasnik jednog touch-screen monitora i želeli biste da prstom po ekranu vodite *Windows* strelicu, „Elo Touch-Systems" vam nudi program „Monitor-Mouse for Windows" koji možete naći na **http://www.elotouch.com**, **(dk)**

Informacije za rubriku „Hard/Soft scena" dobili smo od proizvođača i njihovih zastupnika ili su prenesene iz strane štampe. Objavljeni podaci najčešće nisu plod našeg iskustva. Ukoliko nisu navedeni adresa i telefon za dodatne informacije znači da njima ne raspolažemo. Spremni smo da objavimo informacije i o vašem proizvodu. Pošaljite nam kompletne podatke (tehničke informacije, cena i uslovi prodaje) i adresu, fax i telefon na kojem se može dobiti više informacija. Naša adresa: **Svet kompjutera, Hard/Soft scena, Makedonska 31, Beograd.**

Quarterdeck Partition-It

Posle svog poznatog „čistača" hard diskova *Clean Sweep*, „Quarterdeck" prezentira još jednu intiligentnu alatku, ovog puta za optimizovanje hard diskova. *Partition-It*, kao



što mu i samo ime govori, manipuliše postojećim particijama na disku, tako što sa jedne strane proračunava i podešava optimalnu veličinu klastera sa čime se na većini diskova dobije mnogo prostora. Sa druge strane, ovaj alat može da smanjuje ili povećava, pa čak i da spaja različite particije na disku, a da postojeći programi i fajlovi uopšte nisu ugroženi tim postupkom i ostaju gde su. Cena ovom čudu od programa je oko 50 dolara. **(mb)**

EPSON Stylus Color 400, 600 i 800

Nove modeli ink-džet štampača iz „Epsona" upotpunjuju ponudu ove firme. *Stylus Color 400* je jeftin model (230 USD) rezolucije 720 x 720 tačaka po inču, ali sa vrlo dobrim kvalitetom štampe, obzirom na svoju cenu. Modeli 600 i 800 (300 i 450 USD) nude i veću rezoluciju (1440 x 720 tpi), koja naročito dolazi do izražaja kod kolornih fotografija. Pored svega toga, model 800 je i jedan od najbržih ink-džet štampača, naročito u rezoluciji 360 x 360 tpi **(ts)**



Windows-terminal

Kada su već svi zaboravili, stare glupe terminale, postoji mogućnost da nam se opet vrate Naravno ne u formi NC-a (Network Computer), koji se već neko vreme najavljuju, već sa *Windows NT-om 5.0.* Novi NT koji je „planiran" za iduću godinu, omogućuje uređajima čija se cena već određuje na oko 500 USD, da rade bez hard diska. Sve aplikacije izvodiće se na NT serveru. Šta drugo reći, sem živi bili pa videli (i to čudo) **(mb)**

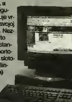
Kensington Orbit Trekbol



Novi proizvod firme „Kensington" predstavlja još jednu „inovaciju" na polju ulaznih uređaja za PC-e „Mišoliki" trekbol *Orbit*, za razliku od većine postojećih trekbol uređaja, odlikuje se relativno malim dimenzijama i težinom kao i takvim rasporedom tastera koji će vas poštedeti manuelnih vratolomija prilikom rada sa „zahtevnijim" aplikacijama (*Doom* i slične) Sprava je ergonmski veoma dobro dizajnirana, tako da lepo staje u šaku i prstima omogućava komforan pristup „magičnoj" kuglici koja pokreće kursor po ekranu Pored ove kuglice tu su i dva tastera sa leve i desne strane (ne bi bilo loše da je stavljen i treći). Uz *Orbit* se isporučuje i programčić *MouseWorks* za podešavanje svih potrebnih parametara „bez po' muke". Idealno za sve one koji nemaju dovoljno prostora za šetanje „kućnog ljubimca" (čitaj: miša) na svom radnom stolu Cena: 60 USD Za više informacija „odsurfujte" do **http://www.kensington.com**. **(vć)**

Compaq za 1000 dolara

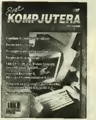
Poznati proizvođač računara i opreme je lansirao novu seriju jeftinih PC-a: *Presario 2100* ima *Cyrix Media GX* procesor na 133 MHz (nova zamena za *Pentium*, po stranim testovima brza koliko i „Intelov" čip na 75 MHz), 24 MB RAM-a, 2 GB disk, osmobrzinski CD i 33,6 Kbit/s modem. Monitor košta dodatnih 400 USD, a cela konfiguracija deluje vrlo lepo u svojoj crnoj boji. Nezgodno je to što, sem standardnih portova, nema slotova za proširivanje. **(sp)**



Novi Internet domeni

Na WWW trebalo bi uskoro da bude jasnije ko šta nudi i da bude veći broj domena na raspolaganju. Prošle nedalje su uvedene nove oznake, pored standardnih državnih i američkih („com", „net", „org", „gov" i „mil"), i sa čijom primenom počeće se u drugoj polovini godine Nove oznake su: „store" za online-šoping, „info" za one koji pružaju informacije, „nom" za lične Web prezentacije, „firm" za firma, „web" za one koji pružaju usluge vezane za WWW, „arts" za umetničke prezentacije, „rec" za odmor i zabavu

Novi domeni su ozvaničeni od *Internacionalnog Ad-hoc komiteta (IAHC)*, a podržani od *Internet Society*, od IANA organizacije koja upravlja domenima, *Telekomunikacione unije* (ITU) i drugih nadležnih organizacija. Svemu ovome prethodila je dugotrajna diskusija, i pored ovih zaključaka još uvek vlada neizvesnost o tome ko će biti nadležan za registraciju ovih domena, gde će se obavljati i tako dalje Nacionalni domeni (kao „co.yu" na primer) nisu pogođeni ovim izmenama i njihova registracija obavljaće se kao i do sada. **(mb)**



U OVOM BROJU



GARANCIJA 3 GODINE

Matične ploče - Procesori

486 DX5 PCI - AMD 133 MHz, 256KB cache	200
586 Pentium Triton VX PCI - AMD K5 P166+, 256KB cache	390
586 Pentium Triton VX PCI - Cyrix P166+, 256KB cache	440
586 Pentium Triton VX PCI - Intel 133MHz / 200MHz, 256KB cache	490/790
686p Pentium Pro PCI - Intel Pentium Pro 200, 512 KB cache	1790

Grafičke karte

Cirrus 5440, 1MB / S3 Trio 64V+, 1MB	60/100
S3 Virge 2MB / 4MB	150
S3 Virge VX 4MB	320
Matrox Mistique, 2MB	260
DIAMOND	
Stealth 3D 2000 2MB / 3D 3200, 2M	250/290
Viper Pro, 2MB	260

Multimedia

Sound Blaster 16-bit	60
CREATIVE	
Creative Labs Sound Blaster AWE32	330
Aktivni zvučnici 50W	55
Aktivni zvučnici 60W	65
Aktivni zvučnici 120W	95

Diskovi

IDE 1,3GB	350
IDE 1,6GB	390
IDE 2,1GB	430
IDE 2,5GB	480
SCSI 2,1GB	690
Wide SCSI 2,1GB	990
CD-ROM 12x	200
12 Plex SCSI	430
FDD 1,44MB	50
IOMEGA Zip	340

Monitori

14" Targa	390
14" DTK	420
Philips 14B	460
15" Targa	580
Philips 105A	790
17" Daewoo	1190
Philips 17B	1340
Philips 17A	1840
21" Daewoo	3090
Philips 21B	3690
Philips 21A	5290

Štampači

HEWLETT PACKARD

LaserJet 5L	780	LaserJet 6MP	1940
LaserJet 5	2590	LaserJet 4V (A3)	4290
LaserJet 5MP	3590	LaserJet 4MV (A3)	6290
LaserJet 6P	1590		

EPSON

Stylus Color 500	630	LQ-570	690
Stylus Pro XL (A3)	2490	FX-1170	840
LX-300	280	FX-2170	1090
LQ-100	290	LQ-2070	990
LQ-300	340	LQ-2170 (24-pin, A3)	1290

Modemi

USRobotics	
US Robotics Sportster 33.600 int.	270
US Robotics Sportster 33.600 ekst.	320
MAX-LiNK Internet Master	
MAXLINK 33.600 - interni/externi	220/260
UMC 14.400 bps interni	80
Mikrofon	15

Skeneri

Genius Handy mono/kolor, max 3200 dpi	120/260
Genius A4 CS/SP/HR, max 9600 dpi	640/840/1290
HP ScanJet 4P/4C (A4)	990/1690

Razno

RAM 8MB SIMM / 16 MB SIMM	80/160
Mini-tower kućište / Tastatura	60/30
Miš Genius (obični, šareni, bežični, optički)	20 - 60
Grafički tablet Genius 12x12 / 12x18	360/640
PCI SCSI Adaptec 2930 / Ultra Wide SCSI	320/540
Ethernet ISA / PCI / Print Server	50/60/240

SC4133 AMD

- AMD® DX5 133MHz CPU
- 256K L2 cache
- 8 MB RAM
- 1,3GB hard disk
- 1,44MB floppy disk
- PCI SVGA video, 1MB
- 14" Targa® kolor monitor
- Tastatura, miš

1240

SC5166 AMD

- AMD® K5 P166+ CPU
- 256K pipelined burst cache
- 16MB EDO RAM, 60ns
- 1,6GB hard disk
- 1,44MB floppy disk
- PCI video S3 Trio 64V+, 1MB
- 14" Targa® kolor monitor LR
- Tastatura, miš

1540

SC5133 INT

- Intel® Pentium® 133MHz CPU
- 256K pipelined burst cache
- 16MB EDO RAM, 60ns
- 1,6GB hard disk
- 1,44MB floppy disk
- PCI video S3 Trio 64V+, 1MB
- 14" Targa® kolor monitor LR
- Tastatura, miš

1640

SC5200 INT

- Intel® Pentium® 200MHz CPU
- 256K pipelined burst cache
- 16MB EDO RAM, 60ns
- 1,6GB hard disk
- 1,44MB floppy disk
- PCI video S3 Trio 64V+, 1MB
- 14" Targa® kolor monitor LR
- Tastatura, miš

1940

SC6200 PRO

- Intel® Pentium Pro® 200MHz CPU
- 512K pipelined burst cache
- 16MB EDO RAM, 60ns
- 1,6GB hard disk
- 1,44MB floppy disk
- PCI video S3 Trio 64V+, 1MB
- 14" Philips® kolor monitor LR
- Tastatura, miš

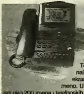
2990

10 godina iskustva!

Šutlić mikrodizajn

11000 Beograd, Kosovska 32/I
Tel. (011) 32 32 607, 32 35 998
Fax (011) 32 45 126

tel. 32 32 607
32 35 998
fax. 32 45 126
http://www.sutlic.co.yu



Telefon šalje e-mail

Po vrlo pristupačnoj ceni od 180 dolara na američkom tržištu se može naći *Personal Information Center 882* firme „Lucent Technologies". Pored interfona nalazi se omanja tastatura i LCD ekran koji povezuje devet linija istovremeno. U internoj memoriji može se arhivirati oko 200 imena i telefonskih brojeva, adresa i godina rođenja. Uređaj vam dopušta čak i ubacivanje vizuelnih i zvučnih alarma za važne događaje. **(bb)**

Microsoft planira povezivanje televizora i kompjutera

Sa preuzimanjem firme „WebTV" za 425 miliona dolara, Bil Gejts i kompanija nadaju se da su se stekli uslovi za povezivanje kompjutera i televizora. „WebTV" je firma koja je specijalista u ovoj oblasti, pa se u Redmondu nadaju da su ovom kupovinom dobili ključna znanja. „Microsoft" planira da u novim verzijama *Windowsa* (Memphis i NT 5.0) ugradi njihovu *Digital-Broadcast* arhitekturu i *Multimedia-Streaming za Net-Show*. Ovim se omogućava korisnicima da preko kompjutera ili televizora povezanog na kompjuter primaju televizijske programe i Internet servise. Da bi se ovo ostvarilo, potrebno je u Memphis i NT 5.0 ugraditi interfejse koji će omogućiti prijem podataka preko satelita, kablovskih mreža i telefonskih linija. U „Microsoftu" planiraju da se ovo dovlači na Desktop brzinom između 9600 bit/s pa do 30 Mbit/s. Za ovo korisnicima neće biti potrebne posebne investicije sem jedne TV karte za kompjuter. Što se tiče implementacije ovih tehnika na servere, „Microsoft" već priprema u saradnji sa „Intelom" i „Compaqom" specifikacije. Sve ovo je inače planirano već za 1998. godinu. **(mb)**

Kako kupiti Amigu?



Posle višemesečnog neuspešnog kupovanja Amige od strane kompanije „VIScorp", na pomolu je novi maraton sa istim ciljem. Naime novi kupac Amige, kompanija „Gateway 2000", već čitavih mesec dana čeka na konačnu saglasnost nemačkih banaka. Za to vreme ove dve firme su dobile punu podršku od mnogih članova Amiga zajednice koji su izrazili želju da budu obaveštavani o daljem toku kupovine. Zato je sledeće saopštenje, verovatno od strane gospodina **Petra Tiščenka** (Tyschtschenko, na slici), najavljeno za 17-18 maj, jer se tada u Londonu održava sajam „World of AMIGA". Do tada se očekuje da kupovina „Amiga Technologies" bude okončana, pa je sasvim razumljiva najava da će tada biti saopštena i strategija za budućnost, jer „Gateway 2000" već traži načine da proširi svet Amige. **(dd)**

Ispod 0,25 mikrona

Sa velikim ponosom „Intel" je objavio ovladavanje 0,25-mikronskom tehnologijom koja omogućuje da se na silicijumsku pločicu smesti još više tranzistora, a da se sadašnji procesori smanje. Tako je na skoroj konferenciji u San Francisku predstavljen *Pentium Pro* na 400 MHz koji se još uvek, zbog preciznosti, ne proizvodi serijski. „Intel" je za razvoj ove tehnologije potrošio 2,5 milijardi USD. Na pomenutoj konferenciji je prestavljena i DEC-ova 0,25-mikronska, serijski proizvedena *Alpha* na 600 MHz. **(dk)**



InFocus LitePro 720

Sudeći po priloženoj slici moglo bi se pomisliti da je u pitanju još jedna od sada popularnih digitalnih „handy" kamera. U pitanju je ustvari portabl video projektor koji pruža rad u rezoluciji 800 x 600 u paleti od 16,7 miliona boja i daje jačinu osvetljenosti od 450 lumena. Podržane su sve standardne funkcije za podešavanje kvaliteta slike uključujući automatski „treking", sinhronizacijsko pozicioniranje i detekciju „crno-belog" nivoa (ma šta da je to). PC i Macintosh platforme su podržane kao „full-motion" uređaji i to u NTSC, PAL i SECAM formatu. „Skalamerija" je teška 5,4 kg, halogena lampa u njoj troši 150 W, a uređaj je snabdeven i „cable management" sistemom koji služi za rad sa više ulaza. U *LitePro* su ugrađena i sočiva za podešavanje širine prikaza kao i zoom-a (odnos 1:3), kao i zvučnici od 3W. „Cijena je prava sitnica": 7.495 funti. Dodatne informacije možete naći na: **http://www.infocus-uk.co.uk/infocus/** **(vć)**

Imagine 6.0

Tvorci jednog od najpopularnijih rendering programa za Amiga platforme, firma „Impulse Inc" iz Minesote, podstaknuti dobrom prodajom predhodnih verzija *Imaginea*, najavili su verziju 6.0 ovog 3D programskog paketa. Novo izdanje će biti potpuno redizajnirano, a za vlasnike aktuelne verzije 5.0 biće omogućena nadogradnja za svega 100 USD. Detaljnije informacije o *Imagine 5.0* (i narudžbini nove verzije) možete naći na „Impulseovom" sajtu. **www.coolfun.com/amiga.htm**. **(žm/ap)**

SyQuest SyJet



Dugoočekivani *SyJet* drajv iz firme „SyQuest", baš kao i model *Jaz* firme „Iomega", koristi izmenjive kertridže velikog kapaciteta. Međutim, u poređenju sa *Jazovih* 1 GB, *SyJet* na kertridž snima do 1,4 GB podataka, a većina testova pokazuje i veći brzinu. Cena uređaja je otprilike ista kao kod konkurenta (500 USD). **(ts)**

Mrežni računari

Zbog premale potražnje „Microsoft" je spustio cenu svog *Web-TV-Box* paketa sa 320 na 200 USD. Paket omogućuje pristup *Microsoft Networku*, koristi operativni sistem Windows NT 5.0 i priključuje se na TV umesto monitora.

U „Sunu" nude za 100 USD softverski „paket za spasavanje 486-ice" koji pretvara 486-icu u Java mrežni računar. **(dk)**

Skupa 2000. godina

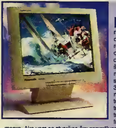
Sigurno ste već i sami čuli za problem oko datuma u kompjuterskim aplikacijama koje umesto četvorocifrenih godina prikazuju samo zadnje dve cifre. Kako niko nije išao tako daleko pri programiranju, postoji mogućnost da se zbog toga 2000. godine pojavi ponovo 1900. i da nastane potpuna zbrka u svim oblastima gde kompjuteri vode računa. Blago nama da nismo toliko napredni kao truli Zapad. Ali šalu na stranu. Prema zvaničnim proračunima, samo britansku privredu izmena datuma u kompjuterima i aplikacijama, koštaće oko 50 milijardi dolara. Za taj „poduhvat" potrebno je zaposliti oko 300 hiljada kompjuterskih stručnjaka da reše taj problem. Za ceo posao im ostaje nešto malo manje od 1000 dana, pa moraju malo da požure sa tim. **(mb)**

AVerMedia TV Genie



Relativno nepoznata „AVerMedia" izbacila je na tržište uređaj koji će vam omogućiti da na svom VGA monitoru gledate televizijski program, a da pritom i ne posedujete PCI U pitanju je zapravo eksterni TV tjuner koji se priključuje direktno na monitor. Siva „kutijica" ima standardan ulaz za koaksijalni antenski kabl i kompozitni/S-video ulaz - prevashodno za video rikordere i kamkordere. Tu je naravno i priključak za izlaz sa video kartice koji omogućava monitoru obavljanje i svojih standardnih funkcija bez ikakvih prespajanja. U paketu se isporučuje i daljinski upravljač koji podržava sve kontrolne funkcije pravih televizora uz novotariju zvanu tajmer (možete podesiti posle koliko vremena će se tjuner isključiti). Tehničke mogućnosti deluju impozantno: može se memorisati 181 kanal, postoje stereo ulaz i izlaz, a promene parametara se prikazuju „on-screen" kao kod svih novijih televizora. Cena u inostranstvu je oko 115 funti. Više informacija na: **http://www.aver.com** **(vć)**

Panasonic PanaFlat LC40



Najnoviji iz porodice „Panasonicovih" monitora je ovaj LCD ekran koji koristi aktivnu matricu i TFT panel. Vidljiva oblast ekrana ima dijagonalu od standardnih 14 inča. Maksimalna rezolucija mu je 1024 x 768 piksela sa frekvencijom osvežavanja od 75 Hz. Uređaj koristi specijalnu funkciju za piksel-konverziju koja eliminiše crni border u rezolucijama nižim od maksimalne. *PanaFlat* se isporučuje na aluminijumskom postolju, a dimenzije ekrana su 35,6 x 35,5 x 1,4 cm. Poslednja dimenzija mu je dubina, što će reći: radi se o veoma tankom monitoru. Potrošnja se kreće između 35 i 40 W. Kontrast i osvetljenost se mogu direktno podešavati na prednjoj strani monitora dok se ostalim funkcijama može pristupiti preko „on-screen" menija. Ako vam se stvarčica čini zanimljivom, dodatne informacije se mogu naći na, recimo, **http://www.panasonic.co.uk.** **(vć)**

QuarkXPress 4.0



Posle dužeg vremena, „Quark" najavljuje sledeću verziju svog DTP paketa *QuarkXPress* u potpuno 32-bitnoj verziji, dakle namenjen radu pod Windowsom 95 i Windowsom NT. Od preko 75 novih funkcija izdvajamo, crtanje uz pomoć bezijerovih

QuarkXPress 4.0

krivih, kompleksna podršku za frajštende uključujući kreiranje *clipping path* konture u samom programu kao i njeno importovanje iz TIFF i EPS slika, krivljenje bazne linije teksta po proizvoljnoj krivulji (tekst u krugu i sl.), podška za veoma dugačke dokumente, složene mogućnosti paginacije stranica i kreiranje indeksa i sadržaja; podrška za grupni mrežni rad i novi tip dokumenta *Book* koji objedinjuje dokumente sa istim stilovima, bojama, hifenacijom i poravnanjem i drugim osobinama, poboljšani korisnički interfejs sa *pop-out* menijima i višeslojnim dijalog prozorima (sa „karticama"), *XTensions Manager* koji omogucava izbor ekstenzija koje ce biti aktivne i njihovo grupisanje u setove pod određenim imenom.

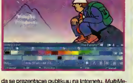
To, naravno, nije sve. Treba pomenuti i tzv karakterske stilove (dakle ne paragrafske), unapređenu opciju *Find/Change* koja omogućava i promenu stilova, zumiranje do 800 procenata. „Quark" je od ove verzije XPressa odustao od *EfiColor* ekstenzije i koristi *Kodak Digital Science Color Management System*.

Poseban paket predstavlja *QuarkXPress Passport 4.0*, internacionalna verzija koja (za sada) podržava 11 svetskih jezika.

Zvanična cena *QuarkXPressa 4.0* je 1.000 USD (u prodavnicama nešto jeftinije), a cena prelaska sa prethodne verzije još uvek nije objavljena. **(ta)**

Scala MultiMedia MM200

Program *Scala MultiMedia* je prilično popularan na našim prostorima, s obzirom da se koristi na manjim televizijama (prvo na Amigama, a sada na PC-u). U firmi „Scala" i dalje insistiraju na svom grafičkom interfejsu, mada program radi i u DOS-u i u Windowsu. Prezentacije u ovom programu mogu se praviti od video snimaka, animacija, slika, muzike i zvuka, uz korišćenje mnogih TV-efekata, kao što su „listanje" ili „doletanje" slike. Novina je podrška za *Microsoftov DirectX* i *ActiveMovie* i mogućnost



da se prezentacije publikuju na Internetu. *MultiMedia* se isporučuje na CD-ROM-u na kojem je i mnoštvo pozadina, slika, animacije, muzičkih datoteka i zvučnih efekata. Na žalost, program i dalje nema nikakav Help, pa se neiskusni korisnici teško mogu snaći bez priručnika. **(ts)**

Corel Lumiere

Jeftina konkurencija skupim programima za editovanje video snimaka dolazi nam iz „Corela". *Lumiere* je 32-bitna aplikacija koja podržava standardne video formate i zahteva najmanje 16 MB RAM-a za normalan rad. Snimci se prikazuju na vremenskoj liniji, manipulacija segmentima se svodi na *drag-and-drop* tehniku, a moguće je i skraćivati video i audio zapise na potrebnu dužinu. Od video efekata prisutni su rotacija, skaliranje, distorzija, titlovanje, podešavanje transparencije, pretapanje više video izvora itd. Preko 60 efekata prelaza (tranzicije) iz jedne slike u drugu i 60 video filtera omogućavaju raznorazne „igranje", a tu je i *SmartSound Wizard* za kreiranje zvučnih efekata. U „Corelovom" stilu, sa programom se dobija veoma obilna biblioteka video klipova, slika, fontova itd. **(www.corel.com)** **(sp)**



Deep Blue pobedio Kasparova

U šahovskom meču održanom početkom maja, mašina je pobedila čoveka. IBM-ov specijalizovani računar pod nazivom *Deep Blue* („tamno plavi") porazio je ruskog velemajstora u dve od šest odigranih partija. Poslednju, šestu partiju Kasparov je predao već posle 19 poteza (u poziciji na slici), nakon samo sat vremena igre. Uz tri partije završene remijem, krajnji rezultat je 3,5 : 2,5 za kompjuter.



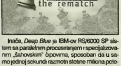
I u prvih pet partija ovog meča Kasparov se propisno namučio, pa je nakon jedne od njih izjavio kako bi trebalo da bude uplašen, jer možda može da kombinuje bolje od bilo kog čoveka, ali od *Deep Bluea* - teško.

Bilo je pitanje trenutka kada će računari moći da se dostojno suprotstave najboljim živim šahistima. Doduše, čini se da mnogi to nisu očekivali ovako rano. Na primer, dve trećine učesnika jednog glasanja organizovanog na Internetu verovalo je u pobedu Kasparova.

Meč je igran po tradicionalnim pravilima po kojima partija može da traje do sedam časova. Naučnici i drugi donatori sakupili su nagradni fond iz kojeg pobedniku pripada 700, a pobeđenom 400 hiljada dolara. Jasno je koliko je ko dobio. (Doduše, nije jasno šta će kompjuteru novac ..).

Ovaj izuzetno dobro organizovani šahovski meč mogao je iz poteza u potez da se prati preko Interneta, sa grafičkim prikazom toka partija, komentarima stručnjaka i zvučnim i video zapisima. Sve to je i dalje na IBM-ovom šahovskom sajtu (**www.chess.ibm.com**), pa možete do najsitnijih detalja saznati kako je „Tamno plavi" nadmudrio Kasparova.

Da podsetimo, meč je zapravo revanš susreta ista dva protivnika održanog februara prošle godine, kada je Kasparov od odigranih šest partija pobedio tri, a izgubio jednu.



Inače, *Deep Blue* je IBM-ov RS/6000 SP sistem sa paralelnim procesiranjem i specijalizovanim „šahovskim" čipovima, sposoban da u samo jednoj sekundi razmotri stotine miliona poteza. Pored dobrog reklamnog efekta, ovaj računar je za IBM i deo istraživačkog projekta vezanog za paralelno procesiranje, koje bi trebalo da omogući upotrebu kompjutera za veoma kompleksne zadatke kao što je prognoza vremena ili kontrola avionskog saobraćaja. **(ts)**

Poslovni nervni sistem

Gospodin na čelu „Microsofta" vredan 33 milijarde dolara, pre nekoliko dana je u svojoj novoj kući organizovao večeru za dve stotine direktora raznih američkih kompanija. Sa tolikim brojem zvanica nije moglo biti govora o nekakvom druženju sa gostima. Bil Gejts je zapravo održao predavanje o „Poslovnom nervnom sistemu" kompanija koji, kako kaže, obuhvata sve sastanke, papirologiju, komunikaciju među zaposlenima, način organizovanja i čuvanja informacija o radnicima i klijentima itd.

Nijedna kompanija, ma kako bila velika i bogata, ne može da pod svojom „šapom" drži celokupan tehnološki razvoj

Pošto od „poslovnog nervnog sistema" kompanije zavisi njeno poslovanje, savetovao je gospodu direktore da ne zanemare tehnološku budućnost svojih kompanija, iako to podrazumeva ozbiljne investicije. Navodio je i primere nekih kompanija koje su obnovile svu hardversku opremu, odlučile se za standarde u svakoj od oblasti i opredelile se za odgovarajući softver.

Ono što Gejts nije rekao, ali se itekako podrazumevalo jeste da, kada nabave sve ostalo, tim kompanijama trebaju *Windows, Office, Internet Explorer* i ostali softverski paketi iz „Microsofta". Zna Bili šta je marketing

Kako firma Bila Gejtsa postaje sve veća i veća, tako se sve glasnije bune ostali učesnici na istom tržištu, strahujući da će u sve više oblasti „Microsoft" zauzeti jak, ili čak monopolski položaj. Nešto drugačije mišljenje po ovom pitanju nedavno je za CNN iznela izvesna Ester Dajson (Esther Dyson), predsednica američke firme „EDventure Holdings" i dobar poznavalac prilika u industriji softvera. Ona smatra da će u budućnosti najuspešnije biti upravo one firme koje ne pokušavaju da „osvoje svet". Nijedna kompanija, ma kako bila velika i bogata, ne može da pod svojom „šapom" drži celokupan tehnološki razvoj.

Takođe, gospođa Dajson smatra da su neopravdana strahovanja da će velike kompanije istisnuti male. Sve dok velike kompanije moraju da se koncentrišu na proizvode koji su ih proslavili, ostalim igračima ostaje prostor na drugoj strani. Štaviše, može se očekivati da konkurencija bude sve žešća.

www.pera.com

Na svakom ćošku možete naleteti na nekoga ko će pokušati da vas prevari. Logično, to vas očekuje i na nekim „ćoškovima" Interneta. Popisati sve „sumnjive" sajtove jednostavno nije moguće. Kao i u životu bez računara i modema, treba otvoriti četvore oči kada naletite na bombastične ponude tipa: „Zaradite 4000 dolara mesečno radeći kod kuće", „Samo nam pošaljite e-mail i možete dobiti milion dolara" i njima slične.

Zanimljiva je situacija sa takozvanim domenima, odnosno adresama Internet servera. Kao što je logično, adrese su jedinstvene, jer može i mora da postoji samo jedan www.ibm.com ili www.sony.com , na primer. Za vlasnika adrese najbolje je, naravno, da je kratka, logična i da se lako pamti.

Poslednjih nekoliko meseci javila se neka vrsta crnog tržišta Internet adresa. Naime, preduzimljivi korisnici Interneta registrovali su na sebe razne adrese koje im zapravo ne trebaju, ali mogu zatrebati nekom drugom. Naravno, zainteresovanima će je ustupiti po određenoj (višoj) ceni.

Kao novi medij, Mreža pruža drugačije (a možda i veće) mogućnosti za obavljanje starih i novih nepoštenih radnji

Jednostavno, odvojte nekoliko desetina dolara i registrujte na sebe adresu www.pera.com . Zatim mirno sačekajte da se neki Pera isprsi sa dobrom ponudom. Mogućnost lake zarade?

Tihomir STANČEVIĆ



COREL WORLDWIDE AUTO GUIDE

Poznata serija CD-ROM izdanja kanadske firme „Corel", *Corel CD Home*, obogaćena je sjajnim auto-katalogom, do sada jedinstvenim u svojoj branši. San svakog zaljubljenika u četvorotočkaše, 3600 različitih modela svih vodećih (ali i manje poznatih) auto-kuća na jednom mestu, našli su se na ovom remek-delu multimedijalne industrije.

Iako u tehničkim specifikacijama stoji da je minimalna potrebna konfiguracija bazirana na 386 računaru sa 4 MB RAM-a, mi ne bismo preporučili ništa ispod 486/100 sa 16 MB memorije. To kažemo najviše iz razloga što su sve fotografije izuzetnog kvaliteta, a time i izuzetno zahtevne za prikazivanje (da ne pominjemo sumnjivu sporost tzv. „Fractal Image (de)compression" rutine za prikazivanje real color slika). Takođe, pri instalaciji predlažemo da se odlučite za maksimumalnu opciju (9.7 MB pod Windowsom 95), jer je time dobitak na brzini više nego očigledan.



Pre startovanja samog kataloga pruža se opcija za određivanje mernih jedinica i drugih kategorija kojima će se prikazivati osobine automobila (inči/centimetri, galoni/litri, KW/KS, valuta i dr.).



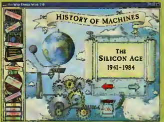
Uz fenomenalne fotografije, skoro svaki model iz spiska prate kratki, većinom tabelarno izloženi podaci o karoseriji, performansama (brzina, ubrzanje, potrošnja, gorivo i dr.), osobinama motora, kočnica, guma, pa i o merama predostrožnosti. Ukoliko automobil prati više ilustracija, otvara se opcija za slajd-šou prikazivanje.

Uporedno tabelarno poređenje do četiri automobila je posebna poslastica. Na očigledan i jasan način moguće je poređenje vozila i to u svim kategorijama, što je idealno kada planirate kupovinu, a ne možete da se odlučite za definitivni model. Takođe, postoji opcija za izbor automobila prema zadatom kriterijumu (firma, cena, dimenzije, namena i sl.).

Ako vam se ukaže prilika da bacite pogled na *Corel Worldwde Auto Guide*, nemojte je propustiti.

THE WAY THINGS WORK 2.0

U nastavku svoje dečije enciklopedije, „Dorling Kindersley" još jednom je opravdao svoje visoko cenjeno ime u svetu CD-ROM multimedije. *The Way Things Work 2.0* je, po mnogo čemu, jedinstvena enciklopedija. Pre svega, koncepcijski i sadržajno je u potpunosti primerena svojoj ciljnoj grupi korisnika, a to su, u prvom redu, deca. Jednostavan korisnički interfejs, rukom crtani ekrani, nezaobilazne duhovite animacije i sjajni zvučni efekti potpuno će zaokupiti i animirati svako znatiželjnije dete.



Neosporno je da i stariji korisnici mogu naići na interesantan sadržaj. Sigurno nikome među nama nije ni u načelu poznat princip funkcionisanja svih mašina oko nas. A upravo ovde se pruža mogućnost da na slikovit, neposredan i brz način dođemo do zaista svih relevantnih podataka vezanih za same mašine, princip njihovog rada, zatim da pročitamo nešto o ljudima koji su izmislili ove sprave i time zadužili čovečanstvo. Poseban segment odnosi se na istorijat naučnih otkrića, od prvog broda (7000 god. pre n. e.), pa do savremenih mikroračunara.



Slično *Virtual Reality* diskovima iste firme i ovde se nalazite u virtuelnom svetu, i to unutar jedne robne kuće. Šetnjom i kliktanjem bilo koji predmet, otvara se niz prozora sa dodatnim opcijama koje su povezane u celinu putem sjajnih linkova. Summa summarum, program za uživanje.

101 DALMATIANS



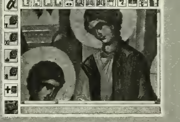
Diznijev crtani klasik „101 dalmatinac", od skora aktuelizovan i igranom verzijom, obrađen je u vidu animiranog stripa. „Disney" je i ovoga puta ostao dosledan svom prepoznatljivom visokom kvalitetu u CD-ROM izdavaštvu, tako da za *101 Dalmatians Animated Storybook* ne možemo reći ništa drugo sem da je još jedan pun pogodak.

Posle instalacije pod PC Windows ili Mac System operativnim sistemom, program će zauzeti blizu 20 MB prostora na hard disku. Nakon toga prikazuju se dve moguće opcije za pregled sadržaja diska.

Read To Me opcija pokreće klasičnu stripovano/animiranu pričicu koja, sve zajedno, ne traje duže od dvadesetak minuta. Sadržaj priče je direktno povezan sa originalnim crtaćem. Ovde nema interaktivne komponente, tj. korisnik se nalazi u ulozi pasivnog posmatrača. Ovu opciju preporučujemo za prvi kontakt sa diskom. Ako se desi da vam priča dosadi, možete je prekinuti pritiskom na 'Space' taster.

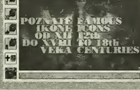
Read & Play omogućava korisniku da se aktivno uključi u pregled pričice, scenu po scenu. Nakon uvodne pričice pojavljuje se pointer u obliku otiska pseće šapice, koja se zacrni kad go d se nađe na nekom predmetu iz pozadine koji se

IKONE



Uz freskoslikarstvo, ikonopis predstavlja jedan od najznačajnijih domena naše kulturne baštine. Zahvaljujući domaćoj kući „Centar Group", najangažovanijem našem izdavaču multimedijalnih CD-ROM izdanja, imamo priliku da vam predstavimo zanimljiv projekat, svojevrsnu enciklopediju najznačajnijih ikona iz duhovne istorije srpskog naroda.

Osnovna namena ovog diska je pregled razvoja ikonopisa u našim krajevima i manastiru Hilandaru, u periodu od XII do XVIII veka. Uz kvalitetnu reprodukciju i propratni tekst, prikazano je 59 ikona koje se danas nalaze širom naše zemlje i inostranstva, tačnije u Umetničkoj galeriji u Skoplju, Galeriji ikona u Skoplju, manastirima Hilandar, Dečani i Morača, riznicama Pećke patrijaršije i Katedrale u Kuenki (Španija), zatim u Narodnom muzeju u Beogradu, zbirci Sekulić u Beogradu, Muzeju Srpske pravoslavne crkve u Beogradu i Galeriji Matice srpske u Novom Sadu. Priznaćete da je spisak izvora pozamašan.



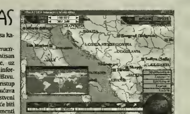
Prateći tekst može izgovarati narator i to na srpskom i engleskom jeziku. Sadržajno, tekstovi su dovoljno kratki, koncizni i sadržajni pisani lako razumljivim, ali i dovoljno stručnim jezikom, što ih čini pristupačnim svim profilima čitalaca.

Jednostavan korisnički interfejs omogućava brzu pretragu ikona po nazivu, godini nastanka, autoru ili mestu gde se sada nalaze. Za pohvalu je i vrlo dobra opcija za zumiranje, koja uveličava sliku do 500%, uz minimalnu pikselizaciju.

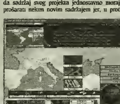
Zamerke su čisto tehničke prirode i odnose se nekoliko stvari. Pre svega, govor naratora se zbog prejakog pozadinskog zvuka ne može čuti dovoljno jasno (a ne može se pojačati). Na momente, pozadina se čini previše svetlom i ometa gledanje dosta tamnije reprodukcije. Video materijal je lošeg kvaliteta, a i tematski ne baš adekvatan. Ostatak prostora na disku se mogao efikasnije iskoristiti.

Originalni softver dobili smo od proizvođača „Centar Group"

INTERACTIVE WORLD ATLAS



Firma „Attica" je svojoj *Knowledge* seriji diskova pridružila interesantan interaktivni atlas sveta. S obzirom na sve jaču konkurenciju na ovom polju multimedijalnog izdavaštva, programeri su shvatili da sadržaj svog projekta jednostavno moraju prošarati nekim novim sadržajem jer, u protivnom, ne mogu računati ni sa kakvim uspehom.



Tematski i sadržajno, *Interactive World Atlas* je više orijentisan predmetu fizičke geografije, uz minimalne, ali upotrebljive informacije o državama i stanovništvu. Do sada najstudiozniji pristup konfigurisanju mapa omogućava korisniku da kreira svoj sopstveni atlas sa kartama na kojima će biti ucrtani samo izabrani elementi (nadmorska visina, dubina okeana, reke, jezera, planine, gradovi i manja naselja, aerodromi, putevi itd.). Omogućeno je i slobodno editovanje boja, što sve zajedno čini ovaj atlas idealnim za sopstvene prezentacije.

Disk obuhvata nešto više od 150 000 različitih lokacija kojima se može direktno pristupiti preko indeksa. Tu je i preko 1200 fotografija i članaka, prezentacija nekoliko najznačajnijih svetskih jezika (kroz izgovor kratkog teksta i uobičajenih reči) i nekoliko kvalitetnih video inserata. U korisne segmente programa spadaju i enciklopedija zastava zemalja, religija i drugog, zatim višejezički rečnik osnovnih geografskih pojmova, opcija za izračunavanje udaljenosti između dva grada, spisak internacionalnih organizacija i statističke mape i grafikoni.

Na kraju kritika. Zbog velike kompleksnosti mapa koje se sastoji iz nekoliko desetina slojeva (layer), iscrtavanje istih na slabijim mašinama (486-ice i sporiji Pentiumi) može biti veoma naporno, kako za računar, tako i za korisnika. No, to nije ništa što jedan P5/133 sa 8xCD-ROM drajvom ne može da popravi.

ANIMATED STORYBOOK

može animirati. Svaka scena je obrađena na vrlo lep i duhovit način, do najsitnijih detalja. Na nekim ekranima se mogu pokrenuti skrivene igrice (slagalice, lavirintske i igre memorije, skrivalice sa zagonetkama). Posebno su nas oduševile ilustrovane pesmice, sa tekstom koji se ispisuje u dnu ekrana sinhrono sa pevanjem.

Bogatstvo kvalitetnih animacija, karakteristika svih „Disneyevih" izdanja, prisutno je i ovde. Međutim, nešto manji broj slika u sekundi učinio je ove animacije prilično skokovitim, što je na inače mirnoj pozadini još više došlo do izražaja. Iako se ne radi o pravom crtaću, ipak ne bi bilo loše da su i neki elementi pozadine, ili makar paleta, animirani.

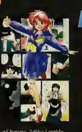
S obzirom na stalnu zauzetost CD-ROM drajva, dešavaju se sporadična kočenja i seckanja animacije i zvuka, posebno na slabijim konfiguracijama sa manje memorije i sporijim drajvom. Ne bi bilo naodmet da su se na disku našli i poneki screen saveri ili dodatne igrice. No, i takav kakav je, ovaj disk će klincima koji imaju elementarno znanje engleskog jezika pružiti divnu zabavu.

vodič

Uređuje Slobodan POPOVIĆ

Manga







Jedan od najpopularnijih stilova stripa današnjice je svakako Manga koja dolazi iz Japana. Svaki Manga rad je pravo remek-delo sa manje-više originalnim temama. Uglavnom se radi o sukobu ljudi i robota u budućnosti, a radnje se najčešće dešavaju u gradovima od betona, čelika i stakla.

Na **www.cybermanga.com** naišli smo na prezentaciju cyber mangazina „Hanamaru". Reč je o prvom Manga magazinu na mreži, urađenog od strane profesionalnih Manga crtača. Pored engleskog jezika ima i tekstova na japanskom, što se često sreće na Manga stranicama s obzirom na poreklo čitave škole. Prezentacija se obnavlja svakog petka i uvek možete naići na nekoliko kratkih priča od po desetak slika, nalik na strip. Tu su i animacije za koje je potreban *Shockwave* dodatak (može se uzeti sa **www.macromedia.com/shockwave**), dosta umetničkih Manga sličica profesionalnih crtača iz Japana, kao i amatera koji svoje radove mogu okačiti na ovom serveru.

Uživo sa Interneta

Proširenjem kapaciteta Mreže na njoj se mogu naći sadržaji koji se tu ranije zbog svoje veličine nisu pojavljivali. Prvo su se pojavile slike, zatim zvuk, a sada i video sekvence. Na Internetu trenutno postoji mnoštvo kamera koje emituju sadržaj direktno na Mrežu. Većina pokazuje kancelarije, radne stolove i slične stvari, ali ima i originalnih i interesantnih.

Jedan od najboljih i najbržih servera koji imaju interesantne „žive" kamere je na NASA (**www.ksc.nasa.gov/shuttle/countdown/video/ newvideo.html**) gde se mogu naći najnoviji snimci (trenutni) spejs šatla i priprema za njegovo lansiranje. Slike su dobrog kvaliteta i može se izabrati njihova veličina i vreme osvežavanja. Za svaku od slika mogu da se dobiju informacije šta tačno predstavlja, kao i dodatno objašnjenje.

Jedan od najlepših vidika u svetu, sa *Empire State Buildinga,* može da se nađe na adresi **www.virtual-web.com/picture.html.** Kamera uvek radi, ali uzmite u obzir vremensku razliku kada je budete posećivali.

Jedan od simbola Amerike je i čuveni natpis *„HOLLYWOOD"*. On je bio inspiracija da se postavi kamera koja na adresi **www.rfx.com/hollywood** snima znak sa razdaljine od nekoliko kilometara. Sem što daje sliku u dve rezolucije, tu je i kratak film koji prikazuje pomenuti natpis u poslednja dvadeset četiri sata. Kamera radi samo u toku dana.

Jedna od najinteresantnijih primena za kameru vezanu na Mrežu dolazi nam iz Nemačke. Na adresi **rr-vs.informatik.uni-ulm.de/RR/gui2/** može se naći kompletan model železničke pruge sa

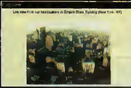




Prvi direktan prenos koji je išao preko Interneta je prenos HAL-ovog rođendana sa Šri Lanke, 14. marta ove godine. *(Ako već niste pročitali makar prvu Klarkovu „Odiseju", evo divne prilike da to učinite – prim. ur)* Tome je posvećena strana **halbday.com** na kojoj se može pogledati i repriza događaja.

U slučaju da vas ovakve stvari interesuju, pogledajte **www.leonardsworlds.com** gde se mogu naći najnoviji linkovi na sve kamere u svetu, lepo sortirani i provereni.

Rodoljub ILIĆ
rodoljub.ilic@sk.co.yu

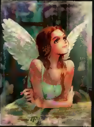


dva voza koja možete ne samo da gledate, nego i da kontrolišete. Nažalost, to žele i mnogi drugi, pa kontrolu uzima onaj ko ima sreće da uleti kad se upražni mesto.

Verovali ili ne, pomoću Interneta možete da pratite čak i TV program. Na adresi **www.tvtoday.de:9600/onlinetv/TVframeset.hbs** mogu se videti dvadeset četiri satelitska kanala, kao i program za svaki od njih. U slučaju da imate dovoljno brzu vezu možete da gledate program bilo kog kanala brzinom od petnaest slika u sekundi.



na Mreži





www.columbia edu/~ml52/home html sadrži *Shoujo Manga Home Page*. Kako ime kaže, strana posvećena Shoujo grani, u kojoj su nešto zastupljeniji ženski likovi. Pored naslovnih strana pojedinih Manga izdanja sa osnovnim informacijama o svakom od njih, sadrži i istoriju Mange u tri dela.



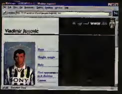
Ukoliko vam kupovina preko Mreže ne predstavlja problem, a volite Manga umetnost, imate video uređaj i brz priključak na Internet, posetite **www.cybersuperstores.com/japan/cover.html** . Francuska podrška Manga crtanju nalazi se na **www.animanga.com** - puno linkova ka mailing listama, adresama Web časopisa, raznih Manga asocijacija, prodavaca Manga „opreme" i velika arhiva slika. Veoma lepo urađeno, sva sreća da postoji i verzija na engleskom.

Pomenućemo još **www.megamanga.org** koji sadrži FAQ (- Frequently Asked Questions, najčešće postavljana pitanja) o Mangi, mailing listu i Manga chat, a vi dalje istražujte sami.

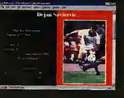
Božo KRSTAJIĆ

Sport na Webu

Koliko je sport značajna stvar pokazuje količina podataka koji se svakog dana pojavljuju na najvećoj kompjuterskoj mreži na svetu. Uzevši u obzir dominaciju Amerikanaca na Internetu, svima nam je jasno zašto su najposećeniji serveri koji se bave tipično američkim sportovima- košarkom, američkim fudbalom, hokejem na ledu, bejzbolom... Toliko hvaljeni **www.nba.com** najposećeniji je sportski server, a rame uz rame sa njim je **www.nhl.com** (National Hockey League, američko-kanadska profesionalna hokejaška liga) koji je potpuno isto koncipiran. Hokej kod nas nikad nije bio previše popularan, ali je u Americi, Kanadi, Rusiji i skandinavskim zemljama jedan od vodećih sportova. Na serveru možete naći rezultate, podatke o timovima, slike i statistike svih igrača, a za one poznatije postoje i video snimci. Sadržaj se osvežava dnevno, tako da uvek možete potražiti nove rezultate, a za play-off koji je trenutno u toku uvedeni su direktni Real Audio prenosi. Sem ovih, postoje i stranice za bejzbol i američki fudbal: **www.majorleaguebaseball.com** i **www.nfl.com**



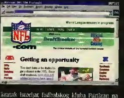
Da bi ostali u marketinškoj trci, mnogi evropski klubovi odlučili su da otvore svoje servere. Najažurniji su bili Italijani. Prvi tim koji treba pomenuti je Juventus našeg **Vladimira Jugovića**. Na njihovom serveru (**www juventus.it**) koji je, nažalost, na italijanskom jeziku, možete naći gomilu podataka o „staroj dami" iz Torina. Tako možete pratiti aktuelne transfere u ovom timu, pregledati sve moguće statističke podatke, slike svih fudbalera, poduži spisak osvojenih trofeja, kao i spisak igrača koji bi, maja ove godine, trebalo da se suprotstave Borusiji iz Dortmunda u finalu Lige evropskih šampiona.



Druga prezentacija koja svakako zaslužuje pažnju je **www acmilan.it** . Reč je o Milanu, takođe našeg genija **Dejana Savićevića**. Milan se obrukao sa veoma malo statističkih podataka, nedostatkom slika, ali ono što treba pohvaliti je postojanje engleskog jezika. Na serveru se nalazi najava za multimedijalni CD pod nazivom „Tutto il Milan", koji bi trebalo da bude kratak presek istorije ovog slavnog fudbalskog kluba.

Sem Italijana, i Englezi pridaju veliki značaj ovoj vrsti reklamiranja, pa se tako na adresi **home.sn no/~hskrettu/mufc/mufc.htm.** nalazi *web.site* Mančester Junajteda. Šaren je, pun slika i statistike, i njime dominira fotografija Erika Kantone. Jedna od strana koji nas je fascinirala nalazi se na adresi **www mnsi net/~mwojtera/jug/**. Na njoj se može videti kompletan pregled svih evropskih košarkaških liga, uključujući i našu. Svaki naš klub je dobio svoju stranicu na kojoj je spisak svih igrača, njihovi podaci, hala u kojoj tim igra, kao i kratak istorijat kluba. Dva dana posle završetka našeg plej-ofa, na ovom serveru mogli su se naći rezultati svih utakmica. Veoma smo iznenađeni činjenicom da se neko u „belom svetu" još uvek zanima za našu klupska košarku.

I na samom kraju da naglasimo da se, u nedostatku interesovanja naših sportskih društava, pojedinci trude da na Web dostave podatke vezane za njihov omiljeni klub. Na adresi **www ica.net/pages/grobar/history htm** nalazi se



kratak istorijat fudbalskog kluba Partizan na engleskom jeziku sa nekoliko fotografija. Krajnje je vreme da naši klubovi shvate da moraju da se prilagode svetskim standardima, inače će naš sport uvek biti u senci bogatih i moćnih zemalja zapadnog sveta.

Petar NOGO

Biblioteka grada Beograda

Cyber-library

Dok u podrumu biblioteke leže prastare iskopine rimskog Singidunuma koje podsećaju na bogatu prošlost ovih krajeva, računari njenog Multimedijalnog centra upućuju kako će izgledati budućnost bibliotekarstva

Na kraju Knez Mihailove ulice, kod okretnice trolejbusa, nalazi se Biblioteka grada Beograda Sa jedne njene strane je ova popularna beogradska štrafta, u večernjim časovima prepuna mladih ljudi koji šetaju od Trga, dok je sa druge strane znameniti Kalemegdan, gde ti isti šetači odmaraju na klupama i sa zidina posmatraju Savu i Dunav

Ima li zato lepšeg mesta za jednu biblioteku čiji su brojni članovi takođe mladi - đaci koji traže lektiru ili literaturu za spremanje maturskog rada, studenti koji pišu seminarske i pripremaju ispite. Njena unutrašnjost je prijatna što se ne može sresti kod velikih biblioteka čije prostrane čitaonice visokih plafona deluju pomalo hladno

Mada je u pitanju ustanova koja nastavlja tradiciju beogradskog Gradskog čitališta osnovanog sredinom prošlog veka, u čijem su podrumu otkrivene iskopine rimskog grada Singidunuma, njena unutrašnjost deluje mnogo savremenije Već godinama u biblioteci rade svojevrsni pomoćnici bibliotekara koji članovima daju sve potrebne informacije o bibliotečkom fondu Računari to rade brže i ne gube strpljenje ako ih i nekoliko puta pitate jedno te isto.

Multimedijalni centar

Nedaleko od te prostorije nalaze se njihovi još savremeniji rođaci koji rade u odeljenju zvučnog naziva· Multimedijalni centar Za korišćenje njegovih usluga nije potrebno biti član biblioteke, ali članstvo donosi određene popuste

U toj prostoriji je prošle godine bila samo jedna mašina, okružena stolovima na kojima su tehnički manje obrazovani članovi biblioteke malo čitali knjige, malo gledali u to čudo koje na ekranu prikazuje tekst sa kolor-slikama, a još i priča Danas toga nema jer su zarad ekspanzije računara čitaoci izmešteni u drugu prostoriju. Ima pet Pentiuma i 486-ica, opremljenih CD-ROM-ovima, zvučnim kartama i slušalica kako bi se obezbedilo staro pravilo ponašanja u biblioteci - tišina

Biblioteka CD izdanja

Multimedijalni centar započeo je rad sa skromnom multimedijalnom bibliotekom CD-ROM izdanja, saznajemo od urednika multimedije **g. Zorana Koša.** U aprilu prošle godine bilo je šezdeset naslova, ali ih danas ima skoro trista, sa nedeljnim tempom dobijanja deset novih naslova. Izbor je širok, a najpopularnije su multimedijalne enciklopedije· opšte, o nauci, medicini, istoriji, religiji, geografiji, umetnosti, muzici, sportu, životinjama, filmovima.. Interesantan je i edukativni softver. Na primer, za učenje jezika, a u biblioteci ima i uskostručnih izdanja na CD-ROM-u. Postoji i pristojna kolekcija CD-ROM igara

Uz nadoknadu, na računarima Multimedijalnog centra Biblioteke mogu se pogledati sva ova izdanja, sem pretpostavljamo jednog - PC Karaoke Pevanje uz računar ipak ne priliči mestu kao što je javna biblioteka U tom slučaju je bolje iznajmiti CD i pogledati ga kod kuće. Članovi biblioteke imaju povoljnost jer su oslobođeni plaćanja članarine za iznajmljivanje CD-ROM-ova.

Malo igara, mnogo Interneta

Od kraja aprila Multimedijalni centar Biblioteke je povezan na Internet i tako posetiocima nudi još jednu uslugu - krstarenje Mrežom. Računari su povezani sa domaćim Internet provajderom, beogradskom firmom BITS, brzinom od 33,6 kbit/s, a planira se i povećanje brzine I druga mesta u Beogradu nude uslugu korišćenja Interneta, ali je prednost ovoga dvostruka. manji broj računara je spojen preko provajdera koja ima link sa Amerikom, gde se nalazi najveći broj interesantnih sajtova. Rezultat - brže surfovanje

Sve veće je interesovanje posetilaca biblioteke za ovu novu uslugu, tako da se i oni koji su na računarima biblioteke igrali CD-ROM igre sada odlučuju za serfovanje, jer je cena ista. Pošto se u biblioteci već nalazi kafe-atrijum, udaljen desetak metara Multimedijalni centar možemo smatrati nekom vrstom cyber-cafea, gde se u predahu rada za računarim može osvežiti koka kolom ili kapučinom.

Uvođenjem novog i bržeg linka, u Biblioteci će se postaviti sopstveni Internet server koji će omogućiti pretraživanje bibliotečkih resursa. Jednog (dalekog) dana, kada naše osnovne i srednje škole budu povezane na Internet, đaci će moći da se informišu da li u Gradskoj biblioteci ima knjiga (lektire) koja nedostaje školskim bibliotekama

Treća usluga ovog centra koji čini jedinstvenim u ovom gradu je skeniranje slika i štampanje stranica na laserskom štampaču, rezolucije 600 tpi preko jednog od računara sa monitorom od 20 inča. Vrlo zgodno ako vam je potrebno da hitno odštampate nekoliko stranica na laseru, a nemate gde

Zaista, Biblioteka grada Beograda je jedino mesto u gradu gde možete sesti za računar, pregledati CD-ROM, web stranice Interneta i odštampati potrebni materijal Naravno, uz nezaobilazni kapučino u bibliotečkom kafe-atrijumu

Alexander SWANWICK

Aktuelnosti

Creative-Tech Week

Poslednje nedelje maja od 27. do 31. u „Cinema Rexu" održaće se scenski multimedijalni događaj sezone, izložba i takmičenje demoa

Izložbeni deo biće posvećen različitim oblicima kompjuterskog stvaralaštva. Od kompjuterske grafike biće pokrivetu ručno crtana i retuširana grafika, Web-art i neki manje poznati oblici grafičkog izražavanja (ASCII i ANSI art) Kompjuterska muzika biće predstavljena u svim oblicima elektronske produkcije zvuka, od četvorokanalnih muzičkih modula, sve do proizvoda umrežavanja različitih elektronskih uređaja, kompjuterskih dodataka i najnovijih muzičkih programa Biće predstavljeni i impresivni audio-vizuelni sadržaji kompjuterskih demoa nedovoljno poznatog oblika kompjuterskih programa stvorenih isključivo radi izražavanja kompjuterskih umetnika. Animacije i Video-Art su najpoznatiji oblici kompjuterske umetnosti koje će ovaj hepening pokušati da predstavi javnosti u obliku najkvalitetnijih radova iz obilja dugometražnih video prezentacija i muzičkih spotova Svi pomenuti sadržaji biće prezentirani na kompjuterima i video-skrinu

Posebno će biti prikazan umetnički rad poznatih i manje poznatih domaćih ilustratora koji su svoju inspiraciju našli u CyberPunk pokretu Izložba počinje 27 maja i traje do 29. maja, svakoga dana od 13 do 22 časa

Scene Strike One

Nakon Izložbe, u petak 30 maja na istom mestu predviđen je parti posvećen jugoslovenskoj demo-sceni Za prostor koji može da primi 200 ljudi organizatori su pripremili video beam i kvalitetno ozvučenje U takmičarskom delu zabave snage će odmeriti autori iz zemlje i gosti iz inostranstva u gotovo svim oblastima scenskog izražavanja Više informacija potražite od organizatora preko e-maila (**corrosion@matgnet.com**) ili Evropskog udruženja mladih Srbije (**eyas @classroom.opennet.org**), a ne propustite ni prezentaciju na **http://www.matgnet.com/ctw**

N S.

Pitanje srca

Godinama je kupovina kompjutera bila veoma jednostavna – kupite najnoviji procesor, uz njega i ploču i kupili ste pravu stvar. Međutim, sada je situacija malo drugačija

Procesore proizvodi više firmi, prave i po nekohko modela istovremeno i slično. „Intel" trenutno proizvodi tri klase procesora: klasičnu *Pentium* seriju, *Pentium* procesore sa MMX instrukcijama i *Pentium Pro* seriju. Tu su i „Cyrix" i AMD sa svojim „klonovima", ali najčešće se svodi na isto.

Šta je suština današnjih i budućih problema sa izborom procesora? Glavne četiri kategorije koje mogu da se izdvoje za sada su procesori neoptimizovani i optimizovani za 32-bitne aplikacije i procesori neoptimizovani i optimizovani za multimedijalne aplikacije (MMX instrukcije i slično). Kako je prisutna tendencija da sve što može da bude multimedijalno to i postaje, odgovor na drugo pitanje je očigledan. Ono što je stvarno bitno jeste pitanje šta izabrati *Pentium* (kompatibilan) procesor ili nešto jače namenjeno radu sa 32-bitnim softverom?

Pa da pogledamo šta se sprema za sledeći period.

Sadašnjost

Ono što se prvo očekuje od strane „Intela" je *Pentium II*, tj. procesor koji je do sada bio poznat kao *Klamath*. *Pentium II* je u suštini procesor vrlo sličan *Pentium Pro* procesoru, sem što je skinut integrisani keš drugog nivoa. Što se tiče spoljnog izgleda procesor je potpuno izmenjen, tako što je ceo smešten u plastičnu i metalnu kutiju nazvanu *SEC (Single Edge Capsule)* koja se montira na ploču pomoću slota sličnog PCI slotovima. Procesor će raditi na 233 i 266 MHz, tako da će po performansama biti vrlo sličan *Pentium Pro* procesorima i imaće 32 KB keša u procesoru. Naravno, imaće ugrađenu podršku za MMX instrukcije i biće optimizovan za 32-bitne aplikacije.

AMD nije sedeo skrštenih ruku, tako da je kao odgovor na *Pentium II* spremio procesor pod imenom *K6*. Očekuje se da se pojavi sredinom godine i nad *Pentiumom II* ima par prednosti od kojih je glavna kompatibilnost „u pin" sa običnim *Pentium* procesorom. Radiće na 180, 200 i 233 MHz, a najavljuje se i verzija na 300 MHz. Imaće 64 Kb internog keša prvog nivoa, podršku za MMX i optimizaciju za 32-bitne aplikacije.

Da „Cyrix" nije za bacanje pokazuje i njegovo čedo *M2* je po imenu naslednik „Cyrixovog" procesora *M1*, ali sa njim nema baš toliko sličnosti. Izuzetno je sličan AMD varijanti, ali ima razliku u tome što je podeljen na dva dela od kojih jedan radi na 3,3 V a drugi na 2,8 V, što mu daje veliku prednost na polju prenosnih računara.

Budućnost

Kako *Pentium II* zbog svoje veličine i potrošnje nije baš pogodan za prenosne računare, „Intel" razvija i procesor za tu namenu pod radnim nazivom *Deschutes*, koji se razlikuje po tome što koristi naprednu 0,25 mikronsku tehnologiju, pa zbog toga troši manje energije i zauzima manje prostora. Kako će raditi na 300 i 333 MHz, verovatno će naći svoju primenu i u desktop mašinama. Očekuje se već početkom 1998.

Kako se sadašnji MMX set nije pokazao u najboljem svetlu „Intel" je već napravio i MMX2 standard koji će biti 32-bitan i za njega razvija procesor pod imenom *Katmai*. Očekuje se da se do sredine 1998. godine, za kada se ovaj procesor najavljuje, razvije i tehnologija koja će omogućiti da matične ploče rade na frekvenciji od 100 MHz, tako da će procesor eksterno raditi tom brzinom. Takođe će imati i povećani interni keš.

Da ni to nije dovoljno, pokazuje i *Willamette*, takođe „Intelov" procesor koji će zahvaljujući 3D funkcijama ugrađenim u procesor i poboljšanim radom sa pokretnim zarezom biti i dva puta brži od *Pentium II* procesora. Očekuje se krajem 1998. ili početkom 1999.

I za kraj veka „Intel" nam u saradnji sa „Hewlett-Packardom" sprema poslednji procesor u x86 familiji. *Merced*, kako se procesor privremeno zove, biće prvi procesor koji će imati 64-bitne instrukcije i samim tim će biti brži od postojećih CISC i RICS procesora. Uostalom, ovaj procesor je još u razvoju, a šta će od njega biti, još uvek je neizvesno.

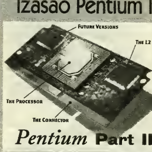
Dilema

Posle svega ovoga pitanje šta dalje itekako ima smisla. Da li čekati, ili kupovati MMX procesore ili se još više strpiti pa kupiti *Pentium II*? MMX će vrlo brzo postati neophodan, tako da se u tom pravcu mora razmišljati. Postojeće *Pentium* ploče se mogu nadograditi na *Pentium MMX* procesore, a da li će moći da se zamene AMD *K6* ili „Cyrix" *M2* procesorima, to ćemo morati još da vidimo. U svakom slučaju razvoj kompjutera još uvek ide tako brzo da će bilo šta zastariti za godinu dana. Večno pitanje šta kupiti, ostaje otvoreno.

Priredio Rodoljub ILIĆ

Poslednja vest

Izašao Pentium II



Pentium II ima drugačije pakovanje nego i jedan CPU do sada. Instaliran je na karticu koja pored CPU-a nosi i 512 KB L2 keš memorije. Sve to pričvršćuje se na matičnu ploču specijalnim SEC (Single-Edge Contact) konektorom.

„Intel" je koristio podjednake uslove i tehnologiju za proizvodnju Pentiuma II kao Pentiuma sa MMX-om, s tim da Pentium II postaje najbrži x86 procesor koji se može naći na tržištu. Brzine od 233 i 266 MHz su već sada dostupne, a „Intel" najavljuje i verziju procesora na 300 MHz. U podacima koji su izneti stoji da mu za sada nema ravnog u klasi Windowsa NT, dok u grupi za Windows 95 konkurencija dolazi od strane AMD-a sa K6 čipom na 233 MHz. Pentium II je, inače, jedini „Intelov" procesor koji od samog starta ima konkurenciju od AMD-a.

Pentium II, pod kodnim imenom Klameth, 7. maja je konačno ugledao svetlost dana. Temelji za ovaj procesor bili su udareni pre dve godine i već tada se znalo da će biti pun pogodak. Celokupan dizajn i tehnologija bazirana je na osnovama Pentiuma Pro, koji je opet posudio arhitekturu od RISC CPU sa „Intelovim" instrukcijama za x86 operacije. Sa novim P6 čipom „Intel" je dodao podršku za MMX tehnologiju i ubrzao je procese za 16-bitni operativni sistem (segment register), a sposobnost rada sa 32-bitnim instrukcijama je ostala ista.

I za kraj, Pentium II je, iako star svega nekoliko nedelja, već bolestan. Verovali ili ne, ima istih onakvih problema sa decimalnim brojevima kakve je imao prvi Pentium. Kao i pre tri godine, iz „Intela" najavljuju da problemi mogu da ugroze samo velike naučne institucije koje koriste ovakve tipove funkcija.

Damir GRUBIŠA

Uzlazna linija

Noviteti: mrežni kompjuter, laser koji štampa 24 stranice u minutu, LCD monitori, moćni serveri, ruka za crtanje u 3D, kompaktni multimedijalni kompjuter

Povodom jubilarnih šezdeset godina rada i postojanja, Beogradski sajam organizovao je od 12. do 17. maja 41. Međunarodni sajam tehnike i tehnoloških dostignuća. Tradicionalno, u hali XIV bila je izložba računarske tehnike i elektronike.

Sajam je otvorio savezni premijer **dr Radoje Kontić**, koji je u svom obraćanju podsetio da je *„naša zemlja važan činilac svetske privrede i da tokom sankcija svetsko tržište nikada u potpunosti nije moglo da nadoknadi naše odsustvovanje, kao i da spoljni zid sankcija ugrožava vitalne ekonomske interese čitavog regiona."*

Prvi utisak sa posete Sajmu je drugačija atmosfera koja provejava halom XIV, nego proteklih godina. Umesto glasne muzike koja se puštala na pojedinim štandovima, sada toga gotovo i da nema. Svuda vlada poslovna atmosfera, a prodavci odgovoraju na neumorna pitanja posetilaca koji se smenjuju.



Snimio Slobodan POTIĆ

Mulmedijalni računari bili su posvuda, a od proizvođača opreme dominirao je „Hewlett-Packard" preko brojnih domaćih distributera: veliki *DeskJet* ink-džet ploteri, *LaserJet 5 Mopieri* - veliki laserski štampači koji izbacuju do 24 stranice u minutu, kao i novi *LaserJet 6L* i *OfficeJet* - ink-džet štampač, skener i foto-kopir mašina u jednom.

Kod SBS-IBM-a prikazan je zaista značajan novitet, mrežni računar *IBM Network Station*. Specijalno za Sajam doputovao je **g. Pavel Horaček** iz IBM-ovog centra za Centralnu Evropu i Rusiju u Beču. On nas je upoznao sa ovim računarom koji radi pod *PowerPC* procesorom, ima 8 MB memorije, zvučnu karticu, SVGA grafičku karticu rezolucije do 1600 x 1280 i mrežnu karticu za *Ethernet* ili *Token Ring* mrežu. Kompjuter ne poseduje sopstveni flopi ili hard disk, već koristi diskovne resurse servera. U tome mu pomažu i ugrađeni *Netscape Web Brawser* i *Java VM*.

Na štandu je prikazan i IBM-ov server *RS/6000* model F40 sa *PowerPC 604E* procesorom na 233 MHz i 250 MB RAM-a. Najslabiji računari sa „Intelovim" procesorom su *Pentium Pro* na 160 MHz, mada se za kupce mogu naći i „stariji primerci".

Na velikom štandu „Digita" takođe je bilo izloženo jedno tehnološko čudo. U pitanju je Digitalov *Turbo Laser Alpha Server 4100* koji je lansiran na tržište pre samo mesec dana. Izloženi model imao je četiri procesora na 466 MHz, 8 GB memorije, sa kapacitetom diskova od 90 GB. Računar može da radi pod tri operativna sistema, *OpenVMS-om*, *UNIX-om* ili *Windows NT-om*.

Nasuprot „Digita" nalazio se takođe veliki štand „ComTradea" sa video-bimom, gde je predstavljena standardna ponuda ove firme, distributera IBM, HP, „US Robotics", „Daewoo" i „Mitsumi" proizvoda.

Na štandu članica „Centar Groupa" bilo je više zanimljivih proizvoda. „Centar Computers", zastupnik firme CTX prikazao je jedan od najboljih LCD monitora ove firme *PanoView 600*. TFT ekran dijagonale 12,1 inča rezolucije 800 x 600, sa 16,7 miliona boja stoji na malom postolju. Ovaj monitor sa ugrađenim zvučnicima i pojačalom ima dobar kontrast i brzo obnavljanje slike, tako da animacije teku glatko. Težak je nešto manje od četiri kilograma.

CTX Maxiputer je vrsta kompaktnog računara. Jedno kućište objedinjava 15-inčni monitor, matičnu ploču sa *Pentium* procesorom, flopi disk, CD-ROM i zvučnike. Na ploči su direktno integrisani *ATI Match64* video čip, TV tjuner i *Creative Vibra 16C* zvučni čip.

Na istom štandu je „Wonderland" studio za animaciju, član „Centar Groupa", demonstrirao rad *MicroScribea 3D*, uređaja nalik na robotsku ruku koji omogućuje konstruisanje detaljnih kompjuterskih modela predmeta jednostavnim praćenjem njegove površine pomoću specijalne olovke. Koordinate tačke se prosleđuju u neki od popularnih programa za 3D modelovanje, a na ekranu računara se dobija računarski izgled predmeta.

Na štandu firme „Online Computers" takođe je bila izložena ponuda brojnih uređaja firme „Hewlett-Packard", ali i nekoliko koje nismo mogli videti na drugim štandovima. *HP OmniGo* je serija palmtop računara ove firme, a na ovom štandu je po karakteristikama (i ceni) prednjačio noviji model *OmniGo 300LX*. On dolazi sa 2 MB memorije, radi pod *Windowsom CE*, a umesto miša koristi olovku kojom se pritiska na monohromatski LCD ekran. U Windowsu se nalaze sve alatke koje bi mogle zatrebati poslovnom čoveku, pa čak i *Internet Explorer*. Na njega se mogu priključiti klasične PCMCIA kartice, a ima i infracrveni port za bežično priključenje na veći PC, štampač ili na mrežnu karticu sa IC portom, poput prikazanog *Net Beamera*.

OmniGo 700LX je nešto stariji model sa ugrađenim ležištem za „Nokia" mobilni telefon. Ovaj „komunikator" nema Windows (radi pod DOS-om 5.0), ali ima grafičku aplikaciju koja sadrži sve programe potrebne za „putujuću kancelariju". Preko GSM „Nokiae" moguće je slati fakseve, primati e-mail i preko modema pristupati tekstualno orijentisanim računarskim servisima.

Na istom štandu prikazan je LCD monitor firme HP sa oznakom *HP D5060A*, veće dijagonale ekrana no što je to uobičajeno. To je reklamni primerak koji tek najavljuje ponudu ovakvih monitora.

Interesantan je domaći prozvod birme „BIT 011" - računarski sto, rešenje za problem šume kablova. Ista firma je pokazala sistem *Classnet* za povezivanje računara u školama koji omogućava prikaz istog materijala na svim računarima i kontrolu svakog pojedinog računara od strane nastavnika.

Kao što je to i do sada bio slučaj, na Sajmu su se pojavili i domaći izdavači i prodavci kompjuterske literature. Po broju sopstvenih izdanja prednjači „Mikro knjiga", ali u ukupnoj ponudi je neprevaziđen **CET**, sa preko 400 stranih naslova na štandu. Cene su realne, jer je i na Zapadu ovakva literatura vrlo skupa.

Mada ni ove godine još nije bilo toliko stranih gostiju koliko u vremenu pre sankcija, nadamo se da će sledeće godine to biti slučaj, jer je očevidno da kvalitet izložbe ide blagom uzlaznom linijom.

Alexander SWANWICK

Porez na Internet

Evropski „internauti" su se dosetili kako da izbegnu plaćanje dotičnog poreza i sve više kupuju direktno preko Interneta od američkih firmi

Specijalno za „Svet kompjutera"
Pariz, maja 1997.

Prosečna cena audio diska u Francuskoj je oko 150 franaka, u Americi 12 dolara. Kompjuterske knjige u Francuskoj koštaju preko 300 franaka, u Americi oko 30 dolara. U Francuskoj je porez na promet (TVA) oko 20 odsto, u Njujorku je 8,5 odsto, a u mnogim državama Amerike ni ne postoji. Evropski „internauti" su se dosetili kako da izbegnu plaćanje dotičnog poreza i sve više kupuju direktno preko Interneta od Američkih firmi. Šanse da će carinici otvarati pakete i proveravati sadržaj su 1,10.000. Sa softverom je još lakše: dovoljno je otkucati broj svoje kartice i izvršiti „download" operaciju kupljenog programa na svoj kompjuter. Nema paketa, nema carine, nema poreza.

Za sada je broj korisnika Interneta u Evropi relativno mali u odnosu na Ameriku, ali će se bitno povećati već za tri-četiri godine. Predviđa se da će se u „elektronskoj" trgovini obrtati više desetina milijardi franaka. Američka vlada predlaže da Internet bude bescarinska zona (jedan veliki *duty-free* shop) gde će sva roba slobodno cirkulisati bez ikakvog poreza. Za početak, Amerikanci pokušavaju da to sprovedu u okviru Amerike gde svaka država određuje visinu poreza na promet. Početkom marta u Kongresu je predložen zakon nazvan „Tax-Free Internet" („Internet bez poreza") čija je glavna teza da Internet neće moći da ostvari svoj ogromni potencijal ako bude sputavan porezima i regulacijama svake države.

Evropa ne odustaje

I dok u Americi porez na promet nije bitna stavka budžeta, u Evropi je to primarni izvor državnih prihoda. U Francuskoj je 1996. od TVA takse skupljeno 761 milijardi franaka, što iznosi polovinu državnog budžeta. Jasno je da ne dolazi u obzir da se država odrekne ovog poreza. Osnovano je nekoliko radnih grupa u okviru, a i izvan, Evropske zajednice (članovi su iz Velike Britanije, Holandije, Švedske i Kanade) čiji je zadatak da pronađe način uterivanja poreza na promet na proizvode kupljene preko Interneta.

Teoretski, sva uvezena roba mora da prođe carinu tokom puta od prodavca do kupca. I kao što je to slučaj sa tipičnim tele-kupovinama (proizvod prikazan na televiziji, sa cenom i brojem telefona preko koga se može naručiti), porez je automatski izračunat u zavisnosti od cene koju prodavac navede na paketu prilikom slanja. Ako prodavac „slučajno" zaboravi da na paketu napiše sadržinu i cenu, kao što se to često dešava Američkim prodavcima diskova, onda nema ni poreza. Holandska vlada je pokušala da doskoči „zaboravnim" Amerikancima, pa je naredila otvaranje svih paketa koji dolaze sa one strane okeana. „Wall Street Journal" navodi da je prodaja CD-a posle toga osetno opala. Naravno da će za nekoliko godina ovaj način borbe za porez biti bezuspešan jer carinici fizički neće moći da postignu da pregledaju sve pakete. Danas se samo softver prodaje kopiranjem sa udaljenog na lokalni kompjuter, ali će se ubrzo tako prodavati i filmovi i diskovi. Carina o tome naravno neće imati pojma. Oliver Iteanu, advokat organizacije *AFCEE (Association francaise pour le commerce et les les echanges electroniques)*, rezignirano priznaje da današnja administracija nema nikakvog načina za borbu protiv ne plaćanja poreza na promet.

Moguća rešenja

Evo kako bi to trebalo da izgleda: prodavac u radnji na Internetu treba da naplati od kupca odgovarajući porez koji se naplaćuje u državi u kojoj kupac živi i da zatim iznos poreza uplati dotičnoj državnoj administraciji. Tehnički izvodljivo bez većih problema. Programi koji omogućavaju kupovinu preko „elektronskog" kataloga *(Icat Commerce Publisher 3.0, Microsoft Merchant)* već sadrže funkcije koje prvo ustanove geografsku lokaciju kupca, a potom izračunaju odgovarajući porez. Čak i ako je moguće izvršiti pritisak na multinacionalne kompanije da na ovaj način zaračunaju taksu, ne postoji način da se i mali „elektronski dućani" nateraju na isto. Neki stručnjak jednostavno uvede porez „na bit" to jest na ukupnu količinu prenetih podataka preko mreže. Taj porez bi nadoknadio gubitke poreza na promet. Naravno, svi su svesni da bi taj „bit-harač" izazvao revoluciju među oporezovanim „internautima" i pad upotrebe Interneta.

Poslednja ideja koja se analizira je osnivanje novih institucija čiji će zadatak biti provera ispravnosti kreditnih kartica korišćenih za kupovinu preko Interneta i „šifriranje" poverljivih podataka. Nov zakon može biti predložen koji bi obavezao te institucije da čuvaju sve detalje vezane za kupo-prodajne transakcije i da ih stave na uvid finansijskoj inspekciji. To je verovatno moguće rešenje problema u okviru jedne države, ali ne i u celom Internetom-vezanom globalnom selu.

Francuska država voli da drži konce u svojim rukama. Od same pojave Interneta, među državnom birokratijom je zavladala nelagodnost zbog činjenice da je mrežu nemoguće kontrolisati: ni njene korisnike, ni informacije koje se njom prenose. U nekoliko navrata bilo je slučajeva kažnjavanja provajdera koji su omogućavali prenos slika i podataka upućenih pedo-[illegible]lima. Sudovi su oslo-[illegible]li „provajdere" (da [illegible] ikada pošta kažnjena za prenos pisama sa sadržajem tog tipa?), ali se za načinom [illegible]trole sadržaja sajtova i dalje [illegible]. Možda će se te cenzure jednom i odreći, ali ubiranja poreza - nikad. Jamais!

mr Zorica JELIĆ

Vojni roboti

Tenk bez vojnika

Naoružani kompjuter koji štiti zakon, red i mir. Naučna fantastika? Ne više. Već godinama širom sveta vojske zapošljavaju naučnike za razvijanje vojnih robota


Wiesel

Francuzi trenutno rade na vozilu-robotu koje je opremljeno kompjuterom, radarom, laserim, infracrvenim detektorima, video-kamerama, mikrofonima i bacačem raketa. Cilj ovog vozila je otkrivanje i uništavanje uređaja za lasersko navođenje raketa.

Još od 1988. nemački Bundeswehr radi na projektu *Primus*, kod kog je najviše pažnje posvećeno sistemu za samostalnu navigaciju, kako po prirodnom terenu, tako i po najtežim veštačkim preprekama. Problem pri razvijanju vojnih robota je taj što će oni eventualno morati da funkcionišu po svim vremenskim uslovima i pod neprijateljskom vatrom.

Sve je počelo tako što je u „Mercedesov" terenac *Wolf* ugrađen kompjuter i lasersko-skenersko-radarski sistem koji skenira okolinu u radijusu od pedeset metara jedanput u sekundi i na osnovu podataka stvara 3D sliku okoline u kompjuteru. Kasnije je dodato šest video-kamera i dve konturne kamere koje traže obrise orijentira na velike udaljenosti (npr. dalekovod). Posle je *Primus A* mogao samostalno da se polako kreće po parkiralištima, ulici, livadama i šumi. *Primus* može da se kreće po zadatom putu, po zadatom uglu ili orijentiru ili da sam nađe put između dve zadate tačke.

Bilo je i dečjih bolesti. U početku sistem nije razlikovao rub kukuruzišta i betonski zid, a ultrazvučni senzori na prednjem branlku bi poludeli kada bi vetar proneo lišće ispred njih. Problem je bio i sneg zbog ometanja daljinskih senzora i zbog previše bele boje na

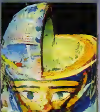

Primus


Minolovac

Kompjuterski tomograf

3D faraon

„Onaj ko uznemiri vekovni san mumije, umreće u najgorim mukama". Bilo da je ovo stvarna kletva sa sarkofaga ili tekst iz lošeg filma, sada postoji način da pogledamo mumije, a da ne uznemiravamo njihove uspavane duhuve



Medicinskim kompjuterskim tomografom (CT), specijalnim tipom rendgena, moguće je stvoriti trodimenzionalnu sliku svih slojeva mumije i to bez otvaranja unutrašnjeg sarkofaga. Na univerzitetu u Hamburgu tako su skenirali glavu jedne mumije. Za pola sata, tomograf je snimio dvesta preseka kroz glavu i vrat mumije, a ti preseci su sastavljeni u 3D sliku glave mumije u programu *Voxel-man* razvijenom na ovom univerzitetu.

Osnovno, ovaj program je napravljen za pripremanje hirurških zahvata i stvaranja trodimenzionalnih anatomskih atlasa za studente. Voxel-man radi na univerzitetskom velikom računaru pod UNIX-om i omogućava korisniku „šetanje" kroz slojeve 3D slike pod bilo kojim uglom ili hirurških zahvata virtuelnim skalpelom.

Otkriveno je da je mumija koja je preko 2300 godina bila sakrivena iza zavo-



du, a treb'lo je osmisliti i sistem za otkrivanje udubljenja na livadama koja je trava prekrila. Sada *Primus* skanira svoju okolinu četiri puta u sekundi i pri prelazu prepreka ne smanjuje brzinu ispod 25 km/h. Po primeru svog starijeg brata, sada će i mali tenk *Wiesel* doživeti transformaciju u „bespilotnu" verziju. Raspolagaće sa *GPS (Global Positioning System)* podacima koji pomoću dvadeset četiri satelita u orbiti mogu da odrede poziciju predmeta sa tačnošću od dva metra. Specijalna pažnja se posvećuje zaštitnom kućištu kompjutera, baziranog na *PowerPC* procesoru, koje će štititi kompjuter od toplote, vibracija i teških udaraca. Eksperimentiše se i sa malim robot-minolovcem, koji bi mogao da osmatra, pretražuje vazduh i pronalazi i uklanja mine na radiološki, biološki ili hemijski zagađenim prostorima.

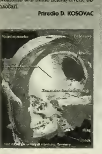
Prednost robota je očigledna, ljudi su na sigurnom, a čak i ako robot bude „zarobljen" nikom neće pasti na pamet da ga tretira kao taoca i pregovara za njegovo izručenje. Nameće se pitanje da li je pametno dati pokretnom kompjuteru da raspolaže sa bacačem raketa i da li postoji mogućnost da oni započnu rat? Konstruktori samouvereno tvrde „ne", jer je za upravljačem još uvek ljudska ruka.

Priredio Dragan KOSOVAC

...zapravo žena od oko trideset godina. Umesto mozga je nađena amorfna masa koja je zapravo zgrudvana piljevina, jer je mozak pri balsamovanju vađen kukicama kroz nos i zamenjivan piljevinom.

Slike ove mumije možete pogledati i vi, čak i da nemate Veliki računar, na stranici **http:/www.uke.uni-hamburg.de/Institutes/IMDM/IDV/Projects/Mumie/mumie.html** sve ove slike možete gledati i prostorno ako imate zeleno-crvene 3D naočari.

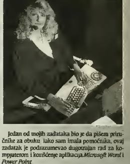
Priredio D. KOSOVAC



Prepoznavanje govora

Pisanje glasom

Program za prepoznavanje govora omogućio je Amerikanki Bri Lendon da i dalje radi i nastavi da vodi normalan život - i pored neugodne povrede nastale zbog rada za kompjuterom



Bri Lendon (Brae Landon) je uspešni kompjuterski animator, koji uživa u svojoj profesiji više od petnaest godina. Međutim, dugi sati rada na PC-u prouzrokovali su zdravstveni problem: nakon dužeg rada za kompjuterom javljali su joj se jaki bolovi u šaci. Tehnologija nije samo ugrozila njeno zdravlje već i karijeru.

Bilo je oko šest po podne. Opasno sam se približila roku za završetak posla i posmislila sam da će još jedna duga noć biti preda mnom. Kada sam primakla ruke mišu, osetila sam oštar bol. Kao da me je žarač udario po desnoj ruci.

I pre te noći osećala sam nelagodnost u ruci. Avgusta 1994. radila sam kao animator za „NTN Communications" u Karlsbadu u Kaliforniji, firmi koja koji proizvodi interaktivne igre. Mnogi projekti na kojima sam radila zahtevali su dosta rada sa mišem, zbog čega mi je povremeno bilo neugodno. Mislila sam da je to običan umor. Međutim, ovoga puta bol je bio drugačiji. Pokušala sam da nastavim sa radom, ali nije išlo.

Narednog dana ruka me je još bolela, i bila je danima otečena. Nisam mogla da stegnem šaku u pesnicu. Nisam znala šta da radim, niti da li je u pitanju ozbiljna povreda tela.

Radila sam šest meseci sa velikim naporom. Povreda nije uticala samo na moj posao, već i na ceo život. Obični poslovi poput češljanja kose, pranja zuba, i okretanja telefonskog broja postali su bolni. Stanje mi se pogoršalo jer je bio zapaljen radijalni nerv ruke.

Išla sam na fizikalne terapije i počela da uzimam lekove protiv upale. Lekari su mi rekli da mi je potreban duži odmor od posla."

Rešenje: razgovarati sa PC-em

Tokom šestomesečnog bolovanja, išla sam na rehabilitaciju kako bih se pripremila za ponovni rad. Čula sam za jednu vrstu kompjuterskih programa koji bi mi mogli pomoći u radu: softver za prepoznavanje govora.

Morala sam sebi da priznam da neću moći da se vratim na svoj stari animatorski posao, ali sam se nadala da ću moći da nastavim da radim u istoj firmi. Raspitala sam se za slobodna mesta u odeljenju za obuku, gde ne bih morala da ceo dan radim za kompjuterom, ali gde bi moje veštine mogle da dođu do izražaja. Srećom, baš im je bio potreban specijalista za obuku, i dobila sam posao.

Jedan od mojih zadataka bio je da pišem priručnike za obuku. Iako sam imala pomoćnika, ovaj zadatak je podrazumevao dugotrajan rad za kompjuterom i korišćenje aplikacija *Microsoft Word* i *Power Point*.

Odlučila sam da stavim program za prepoznavanje govora na probu. Ovakvi programi vam omogućuju da izvršavate komande programa, unosite tekst, i obavljate druge poslove na kompjuteru jednostavnim pričanjem u mikrofon, umesto kucanja na tasturi i kliktanja mišem. Počela sam da koristim program *DragonDictate* firme „Dragon Systems", zajedno sa *Wordom* i *PowerPointom*, kako bih bez tuđe pomoći izradila priručnike. Ovaj program sam koristila i za elektronsku poštu i Internet.

Programi za propoznavanje govora prevode govor u tekst koji kompjuteri mogu da razumeju, ova operacija se izvršava trenutno. Morate da govorite sporo i razgovetno kada diktirate tekst, praveći pauzu posle svake reči, kako bi program mogao pravilno da prepozna svaku reč. Ako ne zastanete i ne ispravite reč koju je program pogrešno razumeo, on će i dalje da na istom mestu napravi grešku.

Pre povrede mogla sam da otkucam sto reči u minutu. Sa softverom za prepoznavanje govora, u početku sam mogla da unesem dvadeset reči u minutu, ali sada mogu trideset. Što više radite sa ovim softverom, on će sve bolje prepoznavati vaš govor.

Još jedna prednost ovog softvera je multitasking. Na primer, mogu da pripremim listove papira za štampu dok kažem PC-u da otvori fajl i da ga na štampu. Što je još važnije, ova tehnologija mi daje dva sata vremena bez bola u ruci, i tako mogu lakše da je koristim za druge uobičajene poslove. Bez softvera za prepoznavanje govora, jednostavno ne bih mogla da radim na poslu i život bi mi bio mnogo teži.

Priredio Alexander SWANWICK („PC World")

CDU-926S CD-R uređaj

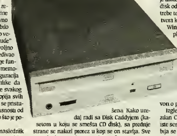
Filigranski laserski duborez

U proteklom periodu nepravedno je zapostavljana jedna katergorija proizvoda za PC. Pretpostavljate, u pitanju su CD-ROM su uređaji koji pored mogućnosti čitanja raznovrsnih CD formata poseduju i mogućnost upisivnja sadržaja na CD medij Njihove mogućnosti su u prvo vreme bile dostupne jedino firmama koje se bave kopiranjem i bekapovnjem na CD, ali se u međuvremenu cena ovakvih uređaja dovoljno spustila da bi postala dostupna i pojedincima, našim čitaocima

Prvi predstavnici CD pisača u našoj zemlji su bili glomazni SCSI uređaji, veličine starijeg VHS rekordera. Da bi ispravno funkcionisali u sprezi sa hard diskom, bilo je potrebno imati dovoljno brz i dovoljno velik SCSI hard disk, a popularne „barakude" bile su kao stvorene za ovaj posao. Dovoljno procesorske snage za taj posao obezbeđivao bi 486 DX2 procesor, ali je sve komotnije funkcionisalo sa DX4 procesorom i 16 MB memorije. Tako je barem izgledala prva konfiguracija koju je svojevremeno autor imao prilike da isproba na delu. Radi pouzdanosti, pre svakog „rezanja" pripremao se image fajl - kopija svih fajlova u jednom velikom fajlu Onda bi se pristupilo samom procesu pisanja, koji u zavisnosti od modela CD-pisača traje nešto duže nego što je potrebno za čitanje tih podataka.

CD-ROM čitač i pisač firme „Sony" naslednik je afirmisane serije CDU-9xx. U pitanju je SCSI model CDU-926S koji pisanje obavlja dvostrukom brzinom a čitanje šestostrukom CD-R kako se popularno označava ovakav uređaj, dobili smo zajedno sa „NTI-jevim" i „Adaptecovim" softverom za CD-mastering.

Hardverska instalacija je jednostavna, bez obzira što se radi o SCSI uređaju Na poleđini se nalazi set džampera od kojih je najvažniji onaj kojim se podešava da li će uređaj raditi kao pisač ili će raditi i kao čitač Ako je CDU-926S jedini uređaj u SCSI lancu, onda nije potrebno podešavati identifikacioni SCSI broj, niti izvaditi SCSI terminator. U koliko se uređaj povezuje sa nekim Plug'n'Play SCSI adapterom, sve je podešeno da proradi „iz prve" Prednja maska uređaja je stilski lepo re-



šena Kako uređaj radi sa Disk Caddyjem (kasetom u koju se smešta CD disk), sa prednje strane se nalazi prorez u koji se on stavlja. Sve to podseća na rad sa auto-kasetofonom.

Na *Winbench 97* testu čitanja ostvario je ukupan skor od 546 KB/s, što nije poražavajuće, budući da uređaj predviđen da radi kao pisač, dok je funkcija čitanja periferna kod ovog uređaja Prema svim kriterijumima koji važe za CD pisače, Sonyjev CDU-926S predstavlja uravnotežen proizvod - pouzdan je, lak za upotrebu, radi besprekorno u svim režimima rada. Isprobali smo i rad sa multisession, CDDA (muzičkim) diskovima ali i „mešane" varijante. Bez ikakvih podešavanja sistema (Windowsa), programa za snimanje (Easy CD) ili hardvera sve je korektno funkcionisalo, tako da nismo izgubili nijednu mediju Prilikom skidanja muzike sa CD-a nije došlo ni do kakvih gubitaka u kvalitetu. Što se procesa pripreme materijala za snimanje tiče, on je uprošćen - potrebno je samo „spustiti" fajlove i direktorijume koje želimo da prebacimo na CD u jedan prozor i to je sve Kada se pokrene upisivanje, određeno vreme je potrebno da se stvori stablo svih programa i fajlova, a potom se u letu fajlovi pripremaju za upis. Celokupan proces pripreme i upisa varira od broja fajlova i direktorijuma, ali se u proseku kreće do 60% od trajanja reprodukcije materijala u single speed režimu Tako se pun disk od 650 MB narezuje 36 i po minuta Za potrebe testa napravili smo bekap instalcionog softvera koji koristimo - na jdana disk smestili smo Windows 95B, Windows NT4 0, Internet Explorer 3.02, Front Page 95, Photoshop 4.0, page Maker 6 51 i dosta sitnih aplikacija - jednom rečju gomilu sitnih fajlova i direktorijuma. Priprema fajlova i direktorijuma pre početka upisa, trajala je nešto duže (oko minuta), ali se disk besprekorno snimio, bez pripreme imidž (RAW) fajla. Onima koji se bave bekapovanjem diskova i pravljenjem kompilacija, ovaj podatak dovoljno govori o pouzdanosti i kvalitetu uređaja

Izgleda nam da je Sony napravio dobar i pouzdan CD-R uređaj, jeftiniji od ranijih modela iz iste serije, a ipak bolji. Za cenu od 1150 DEM dobija se solidan uređaj koji sebe može da isplati za manje od šest meseci eksploatacije Za lično zadovoljstvo to je još uvek previsoka cena.

Nikola STOJANOVIĆ

TIP: CD ROM čitač i pisač
INFO: SCSI 2, 6x brzina čitanje, 2 x pisanja
PROIZVOĐAČ: Sony
[illegible]
UTISAK: 84%

Philips multimedia (12xCD, 16-bit sound, aktivni zvučnici)

Filipove kućne čarolije

Na ovim prostorima od vajkada postoji gotovo averzija prema proizvodima koji imaju svoje poreklo i ime Po pravilu, kupuje se od „veštih i snalažljivih" prodavaca koji će vam ponuditi sve i svašta, ma šta vi tražili Tako se, recimo, može dogoditi da tražite *Diamond 3D* karticu, a dobijete nekog tajvanskog Ćiru, sa objašnjenjem: „Ma to ti je to isto. Ima isto memorije, pušta sve rezolucije, a čak je i jeftiniji (na ovaj deo specijalno obratiti pažnju - to im je omiljeni deo Ovde će vam za 200 DEM, što je zaista 20-tak DEM manje od cene Diamonda prodati karticu od 120 DEM)..."

Naravno od kvaliteta drajvera, uputstva i pouzdanosti u radu jednostavno se možete oprostiti. Doduše, može se dogoditi, ako ste veoma dobro upućeni u cene i performanse uređaja koji kupujete, da dobijete više nego što ste platili, ali su šanse za to gotovo ništavne.

Zbog toga vam ovoga puta iz poplave bezimenih multimedijalnih uređaja predstavljamo pravo osveženje. U pitanju su tri zasebna uređaja istog proizvođača, koji se sjajno uklapaju i čine vrlo skladan komplet. U pitanju su jedan dvanaestobrzinac CD-ROM čitač, Sound Blaster 16/Pro kompatibilna kartica i par veoma simpatičnih zvučnika, svi sa oznakom „Philips"

„...Haaa, zmaju!..."

Koliko ste puta do sada opsovali PnP tehnologiju? Koliko uređaja ste promenili da biste pronašli kombinaciju od tri komada koji se ne sudaraju?! Da ne pominjemo situacije sa PnP drajverima, koji se često komplikovanije instaliraju nego stari uređaji na starom Windowsu Ako do sada niste imali prilike da vidite šta znači PnP, svakako razmislite o ovom uređaju. Ovaj 12x CD-ROM dolazi u veoma atraktivnom pakovanju nimalo skromnih dimenzija, kao u ostalom i ostatak „Philipsove" opreme koju

Računarske komponente koje prikazujemo u rubrici TEST DRIVE instaliramo i testiramo na konfiguraciji „SC5133PCI" firme „ŠUTULIĆ GENIUS" (Intel P5-133 HX, 16 MB RAM, 2 GB Seagate, Samsung 12x CD-ROM, S3 Trio 64V+ 1 MB, Philips 14 C). Zahvaljujemo se firmi „ŠUTULIĆ GENIUS" na sponzorstvu ove rubrike.

Procentualna ocena koju iznosimo na kraju svakog prikaza predstavlja utisak urednika i autora o proizvodu. Sistem vrednovanja uzima u obzir ne samo performanse i mogućnosti proizvoda, već i njegovu cenu i dostupnost na domaćem tržištu. Ovakvom sintezom čitaocima predočavamo relativnu poziciju proizvoda na tržištu.


INDEPENDENCE DAY
HUNTER
INTERNET
plus
CD-KLUB
DELUXE
2CDs
INSIDE
Rally
IGRE - PROGRAMI - FILMOVI
ORIGINALI
TIME COMMANDO
10-20h
QUAKE
IZNAJMLJIVANJE
SNIMANJE I PRODAJA
CD-ROMOVA
Tržni centar "ŠUMICE"
Ustanička 125/B
011/489-2685
PRODAJNO MESTO
CD-ROMOVA
Tržni centar
Balkanska 29
011/347-0975

vam ovoga puta predstavljamo. Oznaka modela je *PCA123CD* i pripada istoj seriji kao i 16-obrzinac *PCA163CD*. Prednja maska je poprilično asketska sa jasno istaknutim znakom „Philips". Uređaj se priključuje standardno i time ste završili sve muke oko instalacije. Devedeset petica ga jednostavno usvoji i podigne sve potrebne drajvere bez ikakve intervencije korisnika „Filipov zmaj" je bez ikakvog zbunjivanja čak pristao da bude i slejv jednom „Sonyjevom" 4xCD-ROMu. Oba CD-a su funkcionisala besprekorno.



Pre svega, razlika u brzini je fantastična. Philipsov uređaj je sa lakoćom dostizao HD u brzini transfera krupnijih fajlova. Tako je recimo za minut i par sekundi fajl od 100 miliona bajtova prešao sa CD-a na particiju, od čega je na čitanje sa CD-a otišlo 55-56 sekundi dok je ostalo pojeo HD. Pod DOS-om je slika bila indentična, samo je ukupno vreme prenosa bilo dosta veće zbog nemogućnosti da HD piše dok CD čita. Prostom računicom došli smo do brzine od preko 1800 KB/sec, što je i naznačeno u specifikacijama. *Config 8.3* je konstatovao čak 2013 KB/sec sa prosečnim pristupom od 100 ms, što je značajno bolje od onoga što je navedeno u uputstvu.

Sa druge strane *Winbench 97* je na *CD Winmarku* dostizao 1070 iako je stara dobra štoperica jasno rekla svoje. U radu je merodavnije ono što pokaže štoperica, što može da oseti i korisnik u radu sa ovim CD-ROM-om.

„Philips" se ovaj put stvarno može pohvaliti mehanikom koja jenostavno pleni. Dugme za izbacivanje se trenutno odaziva, dok je ležište CD-a veoma robusno. Što se tiče drugih karakteristika, ističemo izuzetnu snalažljivost sa divljim CD-ima iz domaće radinosti kao i izuzetno tih rad ovog uređaja. CD se jednostavno zaustavlja posle neaktivnosti i ne aktivira se do sledećeg zahteva korisnika. Tako nema zabune oko usputnog, neprestanog čegrljanja koje prati rad drugih uređaja novije generacije. Jednom rečju *PCA123CD* je pravi izbor, ako vam je potreban brz, kvalitetan i pouzdan CD-ROM.



Filipova sviraljka...

Kao dodatak ovom sjajnom CD-ROM-u Philips je ponudio i sasvim pristojnu SB16/Pro kompatibilnu karticu. Ova zvučna karta nosi oznaku *PCA721AF* i predstavlja poslednju generaciju ovih uređaja. Građena je na bazi vrlo dobrog, pojačanog *Yamahinog OPL3 FM* sintisajzer čipa i kao sve full-duplex kartice u stanju je da reprodukuje i snima istovremeno. Sem toga, ova kartica ima i pojačalo od 6W po kanalu i frekvenciju uzorkovanja od 48KHz, što joj omogućava da snima i reprodukuje u CD kvalitetu.

Kao i CD-ROM, ova kartica je veoma jednostavna za instalaciju i predstavlja PnP na delu. Sudeći po kvalitetu i karakteristikama ovog modela, namenjen je širem neprofesionalnom krugu korisnika za svakodnevnu upotrebu sa multimedijalnim aplikacijama i surfovanju po Internetu. Međutim, ova kartica poseduje još jednu od novijih pikantetija. To su trodimenzionalni zvučni efekti, što ovu karticu približuje i igračkoj klasi korisnika.



Od ulaza kartica poseduje linijski, mikrofonski, CD-audio, ulaz, od izlaza ima linijski, izlaz za zvučnike, kao i MIDI/game port. Ovako širok spektar ulaza i izlaza je jasno odvaja od noname konkurencije.

Softver koji prati ovaj proizvod je još jedna stavka po kojoj se ovaj uređaj razlikuje od kosookog mora osrednjosti. Sve opcije i funkcije vezane za rad ove kartice nalaze se na dohvat ruke, što odaje utisak zaokruženosti, čime se ne može pohvaliti veliki broj modela.

Šlag na torti

Za kraj smo svesno ostavili par Philipsovih zvučnih kutija. Čak i ako još uvek niste zagriženik za multimediju, ovi zvučnici predstavljaju stvar u koju ćete se zaljubiti na prvi pogled.

Zvučnici su dizajnirani sa mnogo ukusa i mogu stajati odvojeno ili biti montirani sa strane monitora. Na desnom zvučniku se nalaze dugme za pojačanje zvuka i boju tona. Ispod njih se nalazi indikatorska lampica, on/off dugme i konektor za slušalice. Na pozadini desnog zvučnika se još nalaze line-in ulaz (veza sa zvučnom karticom) ali i line-out izlaz za poboljšanje zvuka preko sub-woofera.

Inače, zvučnici su Hi-Fi stereo, snage 120 W (Peak Music Power Output) ili 6 W po kanalu sinusne snage, što ih čini idealnim pratiocem opisane zvučne kartice. Sem toga, ove veoma lagane zvučne kutije diče se niskim procentom izobličenja signala (čak ispod 0.1%).

S obzirom da su predviđene da stoje na monitoru, zvučne kutije imaju magnetsku zaštitu kako ne bi ometale rad monitora. Zaštita provereno funkcioniše. Zvuk je veoma dobar, ali o tome uvek odlučuje subjektivni utisak, pa je najbolje da ga sami čujete.

OEM kvalitet

Od „Philipsa" smo uvek očekivali mnogo. Njihovi monitori su sjajno kotirani na tržištu, a evo dokaza da ova firma može mnogo da učini i na ostalim poljima. Dok smo instalirali sve tri komponente ovog kompleta imali smo utisak pune sigurnosti. Uputstva su detaljna i čak šestojezična, a u svakom pakovanju nalazite i „Philipsov" garantni list sa telefonima i Internet adresama za kontakt, a to se ipak razlikuje od plavičastog providnog najlona zatvorenog lepljivom trakom i usmene garancije da to sve treba da radi godinu dana. Razmislite, možda razlika u ceni i nije toliko velika nakon svega.

Stevan JOSIMOVIĆ

TIP: Multimedijalni komplet
INFO: 12xCD-ROM, [illegible]
PROIZVOĐAČ: Philips [illegible]
UTISAK: 90%

Teac CD-516e, Sony CDU511 i Noname CD-262

Sve u šesnaest

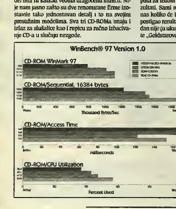
Imamo priliku da vam u ovom broju predstavimo trenutno najbrže CD ROM uređaje koji se mogu naći na našem tržištu. Tri „galopera" s kojima smo se susreli deklarisani su kao šesnaestobrzinski modeli. Dva su proizvodi renomiranih firmi „Teac" i „Sony" a treći dolazi iz nama nepoznate firme „LiteOn" te ćemo ga uzeti kao predstavnika bezimene industrije.

Ne tako davno zaključili smo da se sa osmobrzinskim modelima postigao neki optimum i da se u realnom, svakodnevnom radu, ne može uočiti bitna razlika između osmobrzinskih i bržih (pa i „duplo" bržih) modela. Činjenicu da CD tehnologija dostiže svoj vrhunac pokazaće i modeli koje imamo na testu. Mnogi proizvođači su već i najavili da će prestati sa razvojem CD ROM-ova kad ovi dostignu 24-tu „brzinu", tada će se već svi okrenuti DVD standardu o kojem se već duže vreme puno govori i započeti novu trku koju ćemo mi opet biti prinuđeni da pratimo i tako u nedogled.

Testirani modeli nose oznake *CD-516e* („Teac"), *CDU511* (Sony) i *CD-262* (LiteOn). Svi podržavaju odavno ustanovljene Plug&Play zahteve tako da će se njihova instalacija svesti na zavrtanje par vijaka Skrećemo pažnju da obavezno vežete CD-ROM kao secondary master a ne kao primary slave. Dobitak u perfomansama i hard diska i CD ROM-a je itekako vidljiv. Po instaliranju, novi esteski izgled kućišta jedino će donekle pokvariti „Sony" sa preterano „klasičnom" prednjom maskom. Onima kojima to neće zasmetati, zasigurno hoće nedostatak Play dugmeta na CD ROM-u. Ovo je slučaj i kod „Teacovog" modela i prosto je zapanjujuće da je jedino bezimeni model ima tu katkad veoma dragocenu sitnicu. Nije nam jasno zašto su dve renomirane firme izostavile tako jednostavan detalj i to na svojim prestižnim modelima. Sva tri CD-ROMa imaju i izlaz za slušalice kao i rupicu za ručno izbacivanje CD-a u slučaju nezgode.



Prva stvar koju smo uradili bilo je testiranje preko referentnog programa Winbench 97. Svi uređaji su bili testirani u istim uslovima, po tri puta za redom a na slici su prikazani najbolji rezultati. Sami rezultati koje vidite iznenadili su i nas koliko će i vas. Nijedan testirani model nije postigao rezultate čak ni blizu deklarisanih i nijedan nije (u ukupnom rezultatu) premašio rezultate „Goldstarovog" 8-brzinca za više od 40%. Najbliži vrhu je bio „Teac" sa postignutih 1900 KB/sec što bi otprilike odgovaralo 13x modelu. „Sony" i „LiteOn" su sa svojih 1500 KB/sec drastično podbacili Doduše u skromnoj dokumentaciji „LiteOna" piše da se brzina transfera kreće od 1350 do 2400 KB/sec tako da bi se moglo reći da je ovaj drajv u „okviru očekivanja", na žalost na donjoj granici. Ipak šta reći za „Sonya" i „Teaca"? Nismo skloni utisku da je sam test bio preterano „oštar" prema ovim modelima s obzirom da je Goldstarovog 8-brzinca ocenio sa deklarisanih 1200 KB/sec. Za svaku slučaj proverili smo ove rezultate kopiranjem fajla od 150 MB sa CD-a na hard disk koristeći običano kopiranje iz Windowsa 95. „Teac", „Sony" i „LiteOn" su redom operaciju obavili za 65, 70 i 69 sekundi pri tome postigavši transfer od 2360, 2190 odnosno 2220 KB/sec i time donekle potvrdivši oznaku 16x koju nose. Međutim pri takvom kopiranju mnoštva fajlova veličine 1-2 MB rezultati su bili veoma blizu Winbenchovih. Bilo je zanimljivo primetiti još dve stvari - da se vreme pristupa Teacovog CD ROM-a nije bitno promenilo u odnosu na prethodne modele tj. ostalo je na nekih 150 ms a da je, s druge strane, „Sonyjev" model zablistao sa ubedljivih 120 ms, najboljim vremenom pristupa koje smo mi do sada zabeležili. Bezimeni model se držao na nekih 170 ms, što je manje-više standardna vrednost za CD-ROMove. Druga stvar itekako vredna pažnje je postatak zauzeća procesorskog vremena. Kod šestobrzinaca taj broj se kretao oko 30%, „Goldstarov" osmobrzinac uzima 37% procesora a „Teac CD-516e" čak 57%. Previše, rekli bismo mi. „LiteOn" je nešto skromniji sa 43% a „Sony" negde u sredini sa 47% što je još uvek previše. To praktično znači da će te dok intezivno radite sa CD-om (npr. kopiranje fajlova ili puštanje animacija) iskusiti primetno usporenje sistema koje će se najviše manifestovati u sporijem odzivu sistemskih menija i dijaloga.



Što se tiče ostalih bitnih stvari, kvalitet zvuka sa muzičkih CD-ova je veoma dobar kod sva tri uređaja s time što se i ovde Teac za nijansu ističe po kvalitetu. Test čitanja sa izgrebanog diska su svi položili što je pomalo iznenadilo s obzirom na veću brzinu rotiranja koja bi trebalo i da povuče manju toleranciju na greške. Izgleda da je ipak tehnologija učinila svoje. Sony i Teac su veoma tihi dok rade jedino će te kod LiteOn-a zahvaljujući maloj konstruktorskoj greški čuti zvuk drajva kroz CD audio kanal na zvučnicima što samo po sebi govori o tehničkoj realizaciji ovog uređaja. Zamerka koja se može uputiti „Teacu" odnosi se na odziv mehanizma za izbacivanje diska - ponekad morate čekati čak 2-3 sekunde od momenta pritiska na dugme.

Na kraju možemo reći da nijedan testirani CD ROM nije ispunio očekivanja. Iako je 16x duplo više od 8x, stara narodna „nije zlato sve što sija" se i ovde pokazala. Kad bi morali da biramo između ova tri uređaja uzeli bi Teac-a, a kad ne bi morali da biramo uzeli bi nekog provernog osmobrzinca (Teac, Goldstar) i uštedeli izvesnu sumu novca sasvim dovoljnu za jednu zvučnu karticu.

Vladimir PRELOVAC

TIP: 16-brzinski CD-ROM

INFO: 2360 KB/s; 153 ms; 56,8% CPU

UTISAK: 86%

INFO: 2190 KB/s; 122 ms; 47,2% CPU

UTISAK: 80%

INFO: 2220 KB/s; 169 ms; 43,1% CPU

UTISAK: 76%

Video Snappy

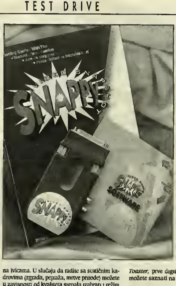
Ptičica...

Za čuvenu „ptičicu" više nema mesta Uz pomoć *Snappy*a moćićete da sve snimite na video traku i potom odaberete samo željene kadrove.

Ovaj eksterni digitalizator slike se priključuje na paralelni port (kao i Amigini „uradi sam" digitalizatori *prim. aut.*) Iako šaren i mali, *Snappy* u sebi krije najbolji čip za digitalizaciju slike *(HD1500)* koji može da se nađe na tržištu, a dizajniran je za potrebe ovog proizvoda. Sem standardnih karakteristika, čip u sebi krije i TBC korekciju *(Time Base Correction* - ispravljanje vremenske baze, problem sa šetanjem slike gore-dole). Jedan je od retkih uređaja koji digitalizuje celu sliku sa izvora a poseduje rezoluciju dva puta veću od bilo kog (profesionalnog) uređaja svoje klase.

Snappy u sebi sadrži jednu bateriju od 9V. Sa strane se nalaze **Video In** i **Video Through** činčevi. Video Through je tu u slučaju da vam signal koji digitalizujete treba za sliku na TV-u ili nekom drugom uređaju. Uputstvo i help u *Acrobat Reader* formatu pokrivaju instalaciju, ali ne i rad sa programima koji se dobijaju na dva CD-a. Na prvom se nalaze program za kontrolu samog uređaja *Snappy 2.0, Kai Power Goo SE* i *Gryphon Morph. Na osnovnu* program nemamo zamerki - lep je, upotrebljiv i stabilan. *Kai Power Goo SE* je nešto osiromašena verzija originala, dok je *Gryphon Morph* još jedan od programa za morfing prosečnih karakteristika. Na drugom CD-u je „Adobov" *PhotoDeluxe* program za obradu slika, nešto lošiji od *PhotoShopa*.

Kvalitet slike zavisi od izvora i tipa signala. Program razlikuje skidanje slike sa pokretnih i statičnih slika. U slučaju da se kadar imalo menja, mora da se koristi opcija za rad sa pokretnom slikom budući da se time izbegavaju greške



na ivicama. U slučaju da radite sa statičnim kadrovima (zgrada, pejzaža, mrtve prirode) možete u zavisnosti od kvaliteta signala izabrati i režim rada. Poslednji i najkvalitetniji zahteva ulaz direktno sa kamere (a ne sa trake). To ne mora da vas brine, jer su čak i pokretne slike sasvim upotrebljive. Rezolucije u kojima radi su od 160 x 120 do 1500 x 1125 ili proizvoljne veličine. Radi sa paletama od 16 do 16,7 miliona boja. Program omugućava i osnovne obrade slike, popravljanje boja, dodavanje kontrasta, podešavanje osvetljenosti ili zasićenosti boja kao i drugih parametara

Ako imate kameru, uređaj može u potpunosti da vam zameni digitalni foto aparat, pa čak i skener za neke neprofesionalne primene. Ukoliko su vam slike potrebne za WWW prezentaciju kvalitet je bolji nego što vam može zatrebati. U slučaju da imate u firmi direktan link sa Internetom, za ovu spravicu se otvaraju nove mogućnosti, kao na primer da napravite stranicu koja će sadržati sliku vaše kancelarije u svakom trenutku ili pogled kroz prozor. Takve stranice su u svetu vrlo popularne i odlična su reklama. Ako imate veliki broj video kaseta sa kadrovima koje biste želeli da imate na fotografijama, na ovaj način ih možete prebaciti u kompjuter, a kasnije štampati ili čuvati u kompjuteru. Nešto više o timu koji je razvijao *Video Toaster*, prve digitalne video miksere i DCTV možete saznati na adresi **www.play.com**

Rodoljub ILIĆ

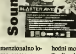
TIP: Video digitalizator
INFO: Video in/Through, rez. 1500 x 1125, 24-bitna paleta
PROIZVOĐAČ: Play Inc. [illegible]
[illegible]
UTISAK: 75%

Sound Blaster AWE64

Šarena laža

Hardverska kuća „Creative Labs" bez sumnje postavlja standarde na tržištu audio dodataka za PC računare. Svojim proizvodima oni pokrivaju sve od najobičnije kartice sa 8-bitnim zvukom i FM sintezom, do poslednjih modela sa 16-bitnim zvukom, WaveTable sintezom sa 64 glasa, poboljšanom FM sintezom, 3D stereo procesorom itd. Poslednji model pod nazivom *Sound Blaster AWE 64* smo testirali i otkrili dosta toga.

Uz karticu se dobija jedan, kako proizvođači kažu, stilski mikrofon koji vam može poslužiti za glasovne komande ili Internet telefoniju U paketu su i tri CDa - *Magic Carpet 2, Eradicator* (igrice) i instalacioni disk. Prvo smo se pošteno izigrali (jeste da su igrice stare dve godine, ali ima i ljudi koji propuste po neku igricu s'vremena na vreme, pa je ovo prilika da se praznine popune). Onda smo instalirali softver za karticu koji uključuje *Internet Explorer*, *WebPhone* kao i programe i drajvere za karticu u užem smislu (mikser, kontroler...). Softver se instalirao tek iz drugog puta, zašto, ne znamo.



Od mogućnosti koje je imao i prethodnik u Sound Blaster seriji postoji trodimenzionalno lociranje zvukova, 3D stereo procesor, reverb/delay/chorus efekt procesor koji se da primeniti i na reprodukciju semplova, standardno 16-bitno reprodukovanje i semplovanje zvukova kao i poseban algoritam interpoliranja signala koji bi trebalo da pomogne da zvukovi iz kartice zvuče prirodnije. 3D stereo procesor je u principu koristan za sitne multimedija zvučnike koji se nalaze sa strane monitora jer širi stereo sliku i stvara utisak prostora. Ovaj efekat nije primenljiv u audiofilske ili audioprodukcijske svrhe jer zvuk koji prolazi kroz njega izlazi prilično neubedljiv i tanak. Po mišljenju Velje Mijanovića, moguće je iskoristiti ovaj efekat na samo jednom ili dva zvuka u miksu neke kompozicije, pa da se ovaj efekat relativno dobro uklopi

Glavni napredak AWE64 kartice u odnosu na prethodni model, AWE32, je u WaveTable sintezi. Dupliranje polifonije je izvedeno softverskim dodatkom zvanim *Creative WaveSynth/WG*. Ovaj softver sintetiše 16-32 glasa WaveTable zvukova što zahteva značajan procesorski napor. Zajedno sa hardverskih 32 glasa, to čini punu 64 glasnu sintezu.

Druga novotarija koju *AWE64* nosi je fizičko modeliranje. U pitanju je vrsta sinteze zvuka koja se primenjuje samo u nekoliko poslednjih skupih sintisajzerskih mašina, a sastoji se u računanju u stvarnom vremenu realnih osobina nekog instrumenta i njihovom primenjivanju na zvuk. Ono što se može zameriti ovakvim zvukovima na *AWE 64* karti je što im se parametri generisanja ne mogu menjati (čime se inače dobijaju veoma zanimljivi efekti), a zvukovi koji već postoje jednostavno ne zvuče dobro.



Ni ostali zvukovi iz AWE64 karte ne zvuče sjajno, pa se tako iz dva-tri puta jeftinijeg *Gravis UltraSounda* koji ima i do četiri puta manju polifoniju i nema zvučnih efekata može izvući kvalitetniji zvuk, upotrebljiv za audio produkciju. *Turtle Beach Monterey* kartica „šije" AWE 64 za par dužina u WaveTable sintezi, semplovanju i reprodukciji.

Za optimalan rad 64-glasne WaveTable sinteze potreban je najmanje Pentium na 90 MHz. *WaveSynth/WG*, zadužen za 32 softverska glasa, navodno ne radi na ne-Intel Pentium računarima (na Cirrusu odbija da se instalira), ali nama je na procesoru AMD K5 na 100MHz sve išlo glatko.

Ima se utisak da inžinjeri u Creative laboratorijama nisu odmakli mnogo dalje od proste fascinacije kompjuterom kao spravom koja može proizvoditi zvukove (što je dakako bilo fascinantno pre desetak godina). Međutim, danas su takve stvari nešto manje zanimljive tako da je ciljna grupa na koju ljudi iz „Creativea" ciljaju pomalo nejasna. Sprava je suviše skupa za igračku, a kao profesionalan sintisajzer i sempler je skoro potpuno neupotrebljiva (CD signal se osetno oštećuje). Čak ni siromašni muzičari ne bi trebalo da budu zavedeni jer se u današnje vreme kvalitetni sintisajzeri i midi moduli (Roland SoundCanvas, Yamaha TG-100) mogu povoljno kupiti. Izgleda da u „Creativeu" računaju na neupućenost korisnika, Internet-maniju, ljubitelje 3D igara i staru slavu. Kako sa hardverskog aspekta AWE64 ne predstavlja gotovo nikakav napredak u odnosu na prethodnika, bolje uzmite AWE32 i neki od programa za WaveTable sintezu i dobićete približno istu mašinu. S druge strane uštedećete novac za bolji procesor jer se ionako sve ekstra funkcije AWE64 obavljaju softverski.

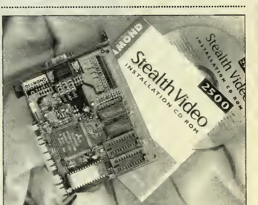
Nikola ĆOSIĆ
(ncosic@galeb.etf.bg.ac.yu)

TIP: Zvučna kartica

UTISAK: 56%

Stealth 2500 Video

Kasno Marko na Kosovo stiže



Ova kartica se pojavila prekasno i vrlo je slična velikom broju sličnih baziranih *S3V64+* čipu. Radi se naravno o PCI kartici, sa jednim megabajtom memorije brzine 40 ns i ležištem za još toliko. Na sebi ima čip *ProMotion AT24* i BIOS verzije 1.03.

Uz karticu se dobija uputstvo i CD-ROM sa drajverima, pomoćnim programima i nekoliko propratnih programa. Od korisnih stvari tu je *Xing MPEG Player*, *InControl Tools*, drajveri za većinu operativnih sistema (Win3.11, Win95, NT4 i OS/2) i programi za rad pod DOS-m. Iako su drajveri napisani korektno programi za podešavanje kartice pod Windowsom odbijali su poslušnost.

Radne frekvencije nisu baš najsrećnije izabrane, tako da se javljaju slični problemi sa starijim monitorima kao i Trio64V+ klonovima. U rezoluciji 800 x 600 sa 16-bitnom paletom slika je izdužena po vertikali a po horizontali je skupljena toliko da retko koji stariji monitor može da radi, a da sa strane ne bude bar po 2 cm neiskorišćene površine monitora. S druge strane, kartica omogućava rad u punom koloru u rezoluciji 640 x 480, dok Trio64V+ klonovi to ne mogu.

Pop pitanju brzine, kartica je u nekim testovima bolja od referentne *miroMEDIA 3D* karice, što je učinak ugrađene memorije brzine 40ns. Memorija je mač sa dve oštrice kada je potrebno proširiti karticu, budući da je teško dostupna na domaćem tržištu.

I pored epiteta Video u imenu, kartica ne blista po pitanju reprodukcije MPEG video zapisa. *Xing* njene performanse ocenju je sa oko osamnaest slika u sekundi što ne zadovoljava prosečne potrebe.

	Diamond 2500	Trio64V+	miroMedia 3D
Database	2 04	1.92	1.71
Graphics	21.30	19.50	18 90
Publishing	2 50	2.26	2.09
Word Processing/Spreadsheat	2.03	1 85	1.87

Subjektivan utisak o kartici je dosta dobar u slučaju da imate i solidan monitor. Kvalitet slike je bolji nego kod domaćeg proseka, prilikom instalacije se ne javljaju problemi, drajveri su dobro napisani, a znajući „Diamond" pojaviće se i noviji. Sa cenom od 430 dinara, u uslovima kada *Trio64V+* kartice staju četrdesetak procenata manje, a za istu sumu novca se mogu naći i bolje kartice, „Diamondov" *Stealth 2500 Video* teško može pronaći svoj put do kupca.

Rodoljub ILIĆ

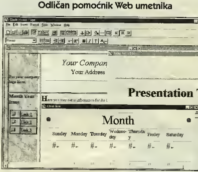
TIP: Grafički i video akcelerator

UTISAK: 62%

Claris Home Page 2.0

Odličan pomoćnik Web umetnika

Pre desetak godina unosan biznis ljudi koji su posedovali računare predstavljalo je stono izdavaštvo Danas takav značaj ima izrada web stranica. U početku je HTML bio jednostavan jezik, tako da su se stranice kreirale u običnim tekst editorima. Ali apetiti su ubrzano rasli, došle su nove verzije HTML standarda, CGI skriptovi, animacije, *Java* appleti i skriptovi... I kao odgovor na novopostavljene zahteve prvo su za bolje tekst-editore počeli da se prave makroi koji su olakšavali rad sa HTML fajlovima, a zatim je počeo i trend HTML editora.



Danas se na softverskom tržištu može naći veliki broj programa koji olakšavaju kreiranje web stranica i nije baš lako izabrati jedan koji će zadovoljiti sve vaše zahteve. Ovim tekstom želimo da vam skrenemo pažnju na jedan koji po svojim mogućnostima spada sigurno u sam vrh Web Publishing softvera. U pitanju je *Claris Home Page 2.0*

Uz pomoć *Claris Home Pagea* moguće je kreirati HTML dokumente bez poznavanja jedne jedine naredbe HTML jezika. Ovaj program podržava razne formate teksta, uključujući i *superscript* i *subscript* sa mogućnošću korišćenja više fontova u okviru jednog dokumenta, zatim frejmove i tabele, čije dimenzije je moguće lako menjati povlačenjem miša. Pored toga postoje i alati za kreiranje formulara i pravljenje mapiranih slika. Uz program se dobija i kompletna biblioteka kvalitetnih *clip art* sličica za web a korisniku se ostavlja mogućnost da samostalno kreira svoje biblioteke od često korišćenih slika, tekstova i drugog. Pored toga dobija se i određeni broj template dokumenata koji olakšavaju kreiranje nekih stranica koje se često sreću

Sem HTML specijaliteta, *Claris Home Page* nudi i podršku za multimedijalne dodatke. Moguće je u HTML dokument ubaciti *Java* aplet ili *Java* skript, CGI skript ili *AppleScript*. Takođe moguće je dodati i plug-in data fajlove poput *QuickTime* video zapisa ili nekog zvučnog formata. Inače, zanimljivo je da *Claris Home Page* poseduje delimično implementiranu *drag&drop* tehniku koja olakšava razna importovanja fajlova. Kad smo već kod ubacivanja raznih fajlova u *Home Page*, spomenimo da pri kopiranju teksta iz neke aplikacije u kojoj je formatiran znakovima za tabulaciju dolazi do automatskog generisanja tabele i smeštanja teksta unutar nje kako bi se očuvala forma teksta.

U *Claris Home Pageu* postoje tri moda u kojima se može nalaziti dokument. Prvi od njih je *Edit Page* u kome se zapravo vrši kreiranje same stranice i kada se malo preciznije želi videti rezultat rada prelazi se u *Preview Page* režim koji prikazuje dokument na isti način kao i web browser. Ako niste zadovoljni ovim modom, moguće je definisati omiljeni web browser i vršiti inspekciju svog remek-dela iz njega. Treći mod je *Edit HTML Source*, režim koji zapravo predstavlja tekst editor u kome je moguće ručno izmeniti HTML kod jer, koliko god *Claris Home Page* bio dobar program za kreiranje web stranica, ipak postoje neke mogućnosti HTML jezika koje on ne podržava. Stoga je fino podešavanje HTML koda česta operacija ukoliko želite da vaše stranice budu savršeno verne vašoj zamisli.

Sve do sada opisane mogućnosti *Home Pagea* predstavljaju ovaj program kao jedan *off-line* web dizajner. Međutim, on poseduje i mogućnost editovanja stranica koje se nalaze na serveru. Posle editovanja sledi često mukotrpan, a svakako dosadan, posao oko prenosa svih fajlova prezentacije na server putem FTP protokola. Taj problem *Claris Home Page* rešava automatski. Jedino ga može omesti ako na putu do servera postoji *firewall*. Zanimljiva opcija pri prenošenju fajlova na server je procena minimalno potrebnog vremena za upload na brzini od 14,4 i 28,8 Kbit/s.

Naravno, kao i svaki ozbiljniji editor *Claris Home Page* poseduje *Spell Checker*. Zahvaljujući mnoštvu opcija u *Preferences* meniju, program zaista nudi mogućnost da se podesi prema stvarnim potrebama. Na ovaj način izbegava se iritiranje korisnika, što je u prošlosti mnoge programe svrstalo u kategoriju neinteligentnih koje su onda mnogi potencijalni korisnici izbegavali.

Ako ste se zainteresovali za *Claris Home Page* onda svratite na adresu **http://www.claris.com** , jer ćete tu naći dosta detalja o programu, kao i potpuno funkcionalnu probnu *(trial)* verziju kojoj važnost ističe trideset dana nakon instalacije. S obzirom da se uz ovu verziju ne dobija *Help*, potražite na istom mestu osnovno uputstvo za korišćenje (u PDF formatu) koje će vas korak po korak provesti kroz postupak kreiranja web stranice. Ukoliko se, kojim slučajem, odlučite da kupite punu verziju *Claris Home Pagea*, onda ćete na CD-u dobiti i dodatnih 500 *clipart* slika, kompletan set templejtova za najrazličitije web stranice, ali ćete dobiti i besplatno mesto na jednom serveru za svoju prezentaciju u trajanju od šest meseci.

Claris Home Page zahteva bar 486 mašinu pod Windowsom 95 (min. 8 MB) ili Windows NT-om 3.51 (min. 16 MB).

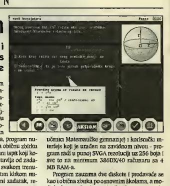
Dušan DINGARAC
(dingo@galeb etf bg ac.yu)

TIP: HTML editor



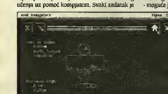
Aksiom

Program za učenje zadataka iz matematike i pripremu za polaganje kvalifikacionih ispita za upis u srednje škole



U izdanju domaće softverske kuće „Evolution", „Prosvetnog pregleda" i Matematičke gimnazije, po prvi put kod nas se pojavio edukativni program iz oblasti matematike namenjen učenicima osnovnih škola.

Program se sastoji od kompletne zbirke zadataka sa rešenjima za pripremu za polaganje prijemnih ispita za upis u srednje škole (zbirke iz koje će se birati zadaci na dan polaganja ispita), a prvi put su primenjene metode interaktivnog učenja uz pomoć kompjutera. Svaki zadatak je detaljno rešen i opisan, a program vodi korisnika kroz rešenje zadatka, postavljajući mu redom pitanja, proveravajući njegovo prethodno gradivo i dajući mu detaljna objašnjenja, tako da na kraju rada korisnik ume sam, bez pomoći kompjutera, da reši jedan matematički zadatak. Pored toga, program nudi i druge prednosti u odnosu na običnu zbirku - moguće je rešavati jedan prijemni ispit koji kompjuter sam sastavlja od zadataka iz zbirke, u svakom trenutku možete prostim klikom miša dobiti određeni zadatak, rešenje ili oblast, a u program je ugrađen i kompletan priručnik iz matematike sa formulama, uputstvima i objašnjenjima u kome je sadržano celokupno gradivo osnovne škole.



Za učenike koji poseduju računar ovo je prava prilika da se odvoje od igara i iskoriste svoju mašinu u pametne svrhe. Autor samog programa je Jaroslav Blagojević, a zanimljivosti programa najviše su doprineli rešavači zadataka (uglavnom učenici Matematičke gimnazije) i korisnički interfejs koji je urađen na zavidnom nivou - program radi u punoj SVGA rezoluciji uz 256 boja i sve to na minimum 386DX/40 računaru sa 4 MB RAM-a.

Program zauzima dve diskete i prodavaće se kao i obična zbirka po osnovnim školama, a moći će da se nabavi i u svim knjižarama Zavoda za izdavanje udžbenika kao i u Prosvetnom Pregledu (Moše Pijade 6, Beograd). Ukoliko program naiđe na dobar prijem, planiraju se slični projekti i za celokupno gradivo osnovne i srednje škole i pripremu za upis na fakultete.

S.K.

TIP: Edukativni program
PLATFORMA: PC, DOS

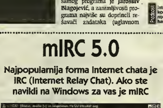
Prednosti	Nedostaci
Interaktivnost; korisnički interfejs, nije potreban moćan hardver..	Nema.

mIRC 5.0

Najpopularnija forma Internet chata je IRC (Internet Relay Chat). Ako ste navikli na Windows za vas je mIRC

Khaled Mardam-Bey, čovek koji je napisao mIRC, do nedavno je potpuno besplatnu koncepciju programa (freeware) zamenio „kupovinom na probu" (shareware) iz finansijskih razloga. Ako pročitate njegove razloge za to, možda ćete se odlučiti za neku od ranijih verzija (npr. 3.6) iz griže savesti :-)

Program se isporučuje u samoraspakujućoj arhivi za „Win 32" (95, NT) od 716 KB. Posle završene instalacije vaš disk će biti „obogaćen" sa 1,2 MB iz ko zna kojih razloga. *Setup* će vam najdobronamernije preporučiti da se program instalira u direktorijum koji u imenu nema razmak (ovo važi i za njemu hijerarhijski nadređene direktorijume) zato što neke opcije neće raditi kako treba... Ali i pored toga, hvalimo instalaciju kao veoma „učtivu". Vaši *Windows* i *System* direktorijumi ostaju netaknuti - program se uklanja prostim brisanjem. Ako imate neku od ranijih verzija *mIRC-a* na disku, novi *mIRC* će preuzeti njenu konfiguraciju.



Na početku se podešavaju osnovni parametri: iz menija *File* odaberite *Setup*. Pod karticom *IRC Servers* odaberite *Add*. Dodajte npr. **irc.rcub.bg.ac.yu**. Zatvorite ovaj dijalog, popunite i ostale podatke (ime, e-mail adresu, nadimak), eventualno i pod karticom *Local Info* \ *Identd* (zbog nekih specifičnih servera). Pod karticom *Options*, poželjno je uključiti *Connect on Startup*, da bi vam se dijalog sa IRC serverima pojavio pri svakom sledećem ulasku u program. Sada ste spremni za „priču"!

Dodatne opcije vezane za konfigurisanje programa nalaze se pod *File/Options*. Na primer, „hvatanje" URL adresa za web koje se pominju u toku razgovora *(URL Catcher)* i snimanje u poseban prozor (na početku vam je otvoren samo prozor *Status*). Da bi se ova opcija koristila potrebno je da unesete i putanju do vašeg Web browsera.

Pod tabom *Perform* mogu se uneti komande koje se izvršavaju automatski po povezivanju sa serverom (npr. odabiranje kanala, nadimka, slanje pozdravne poruke i slično). Može se podesiti i da pređete u neki kanal čim vas neko pozove.

Kada se povežete sa Internet serverom, program će vas pitati na koji kanal želite da se prebacite. Imena kanala počinju znakom „#" (npr. #serbia). Lista svih kanala za taj server dobija se pritiskom na ikonicu *List Channels* (ili komandom /LIST), a od vaših najomiljenijih kanala možete napraviti svoju listu. Kada ste se povezali na kanal otvara se novi prozor (sa imenom kanala u vrhu) u kome se sa desne strane vidi ko je na kanalu, dok se levo prikazuje ono šta svaki korisnik kuca. Tekst koji kucate videće svi, a ako dva puta kliknete na

ime nekog od korisnika otvara se poseban prozor u kome možete da „pričate" samo sa njim. Postoji još jedna vrsta privatnog chata, *DCC Private Chat*.

Kada se povežete na server, komande se daju sa prefiksom „/" (npr. /LIST ispisuje sve kanale, /JOIN služi za pristupanje nekom kanalu, /PART za napuštanje kanala, /INVITE za pozivanje nekog korisnika da se pridruži diskusiji i sl.). Za često korišćene ili komplikovane komande mogu se napraviti aliasi (skraćenice), a za određene događaje *(events)* skriptovi koji se automatski izvršavaju.

Opcija *File/Options/Notify* list služi za to da vas obavesti ako je neko sa liste na serveru (vaši (ne)prijatelji). Treba napomenuti da svako može da napravi sopstveni kanal na kome dobija administratorske privilegije: dodavanje, izbacivanje korisnika i sl. (uzgred, oko kanala kao što su „serbia", „croatia" i sl. često se vodi hakerski rat oko administratorskih privilegija). Pod opcijom *File/Options/Control* korisnici koji su na listi *Auto Op* dobijaju automatski administratorske privilegije - čim pristupe kanalu, korisnici na listi *Protect* ne mogu biti izbačeni sa kanala (komandom /KICK), a one koje želite da ignorišete dodajte na listu *Ignore*.



Kada vas neko pozove na razgovor (/INVITE), možete se raspitati o njemu *(Finger)* i odlučiti da li prihvatate poziv. Ako želite da sa nekim razmenite fajl, ne morate napuštati IRC - tu su opcije *DCC Send* i *DCC Get*.

Kada shvatite da je sve uzaludno, ili da je vaš račun za telefon preveliki, odaberite ikonicu sa satom (tajmer), a ako ni to ne pomogne, drugu ikonicu tulbara s leva *(Disconnect)*. Pošto je IRC veoma zarazna stvar, kao i većina stvari koje su vezane za Internet, veoma lako vam se može desiti da, kao i u surfovanju Webom, umesto planiranih pet minuta potrošite petnaest sati. Naravno, nemojte nikada zaboraviti na to da je ovo samo jedan od segmenata Interneta. I da je Internet samo (mali) segment vašeg života. Izgubiti vreme na ćavrljanje je najmanje što vam se može desiti. Preko IRC-a možete upoznati i svog budućeg životnog saputnika, kao što ga je upoznala jedna Amerikanka (kasnije se ispostavilo da je to žensko). Zato, češće koristite komandu *Finger* i ikonicu sa satom (tajmer). A ako budete razmenjivali sliku sa nekim, setite se šta sve može da uradi Photoshop!

Momir RADIĆ

TIP: Program za Internet Relay Chat
PLATFORMA: PC (Windows 95/NT)
MEDIJ: [illegible]

Sirena

Programski paket za nastavu i poslovanje saobraćajnih i auto škola

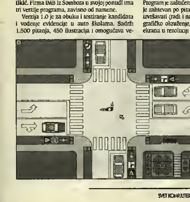
Zadovoljstvo je predstaviti domaći program koji je originalan, upotrebljiv, dorađen (da ne kažem završen), ima uputstvo, može da se kupi... Jednom rečju, programski paket koji ima sve što treba.

Autor programa *Sirena* je dipl. ing. **Miodrag Ilkić**. Firma IMB iz Sombora u svojoj ponudi ima tri verzije programa, zavisno od namene.

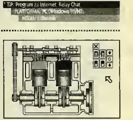
Verzija 1.0 je za obuku i testiranje kandidata i vođenje evidencije u auto školama. Sadrži 1.500 pitanja, 450 ilustracija i omogućava vežbanje, testove sa uvek različitim pitanjima, a sadrži i poseban deo za evidenciju kandidata.

Znatno naprednija, *Sirena 2.0* sadrži 1.000 slika za obuku i nastavu, 50 slika samo za nastavu i oko 3.000 pitanja sa komentarima. Korisniku je omogućeno da samostalno unosi vežbe i nastavne jedinice i vrši njihovo pretraživanje. Ova verzija daje i uvid u statistiku vežbi, testova i uspeha kandidata na njima, omogućava evidenciju kandidata, instruktora i vozila, sadrži kompletan tekst Zakona o bezbednosti saobraćaja koji se može pretraživati, a nudi čak i tekst-editor opšte namene.

Mi smo imali priliku da vidimo posebnu verziju *Sirena 2.0 N*, koja je zapravo deo verzije 2.0 namenjen isključivo nastavi u obuci kandidata. Program je zaštićen šifrom, radi pod DOS-om i nije zahtevan po pitanju računara na kojem će se izvršavati (radi i na 286-icama). Poseduje svoje grafičko okruženje, slike prikazuje preko celog ekrana u rezoluciji 800 x 600 tačaka i podrazumeva upotrebu miša.



Omogućena je obuka kandidata u četiri glavne oblasti: raskrsnice, saobraćajni znaci, rad semafora i rad motora. Nastavnik može da kreira proizvoljne situacije na pet karakterističnih raskrsnica postavljanjem vozila (putničkih, šinskih ili vozila pod pratnjom), saobraćajnih znakova i milicionera (i njegovog položaja), kao i uključivanjem semafora i „žmigavaca" na vozilima. Postavljene situacije na raskrsnicama mogu se snimati za kasniju upotrebu, pa čak i bekapovati na disketu iz samog programa.



Deo o saobraćajnim znacima sadrži znake podeljene po grupama, a posebno sadrži znake koji se često mešaju, svetlosne znake, svetla na vozilu i znake ovlašćenih lica.

Kao što se može zaključiti, *Sirena 2.0 N* u potpunosti može da zameni skupe magnetne table sa maketom raskrsnice, kakve se obično nalaze u auto školama, kao i panoe sa saobraćajnim znacima. Isto važi i za makete semafora i motora sa unutrašnjim sagorevanjem, pošto je deo programa koji se ovime bavi vrlo pregledan. Faze rada se mogu prikazivati pojedinačno ili animirano, podesivom brzinom.

Pored svih dobrih osobina, najveći kvalitet programa upravo je taj što potpuno zamenjuje klasičnu opremu za auto škole. Umesto zastarelih nastavnih skalamerija, vlasnici centara za obuku vozača verovatno će se radije odlučiti za kupovinu računara, a sa punom verzijom *Sirene 2.0* moći će da ga iskoriste i za mnogo više od nastave.

Tihomir STANČEVIĆ

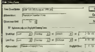
TIP: Edukativni program za auto škole
PLATFORMA: PC (DOS)
MEDIJ: [illegible]

Prednosti	Nedostaci
Pregledno i lepo, visoka rezolucija, mali hardverski zahtevi, zamenjuje učila.	Nema

Kernel Toys

M *S DOS Wizzard* omogućava podešavanje parametara za programe koji koriste DOS prompt *(Memory Manager, Smart-Drive*, Config sys i Autoexec bat)

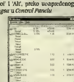




Windows Time Zone Editor nudi elegantnu izmenu potrebnih parametara prilikom usklađivanja časovnika za zimski i letnji period, te lokalizovanje vremenske zone (umesto Rim ili Beč, može Beograd)



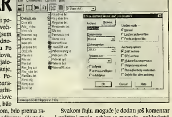
Windows 95 Key Remap premešta tzv. Windows 95 tastere na druga dva tastera - desni 'Control' i 'Alt', preko uoapređenog *Keyboard Settingsa* u *Control Panelu*



WinTop daje informacije o svim aktivnim procesima, upotrebi procesorskog vremena, režimu rada (16/32 bitni) i putanji fajla. **M.R.**

TIP: Dodatak sistemskim opcijama OS-a

WinRAR



Komande u novoj verziji popularnog arhivera većinom su izmenjene (sem nekih retkih izuzetaka) u odnosu na prethodnu DOS verziju Po izboru direktorijuma i fajlova, preko toolbara se pokreću dijalozi za dodavanje, pregledanje, brisanje i popravku arhiva Potrebno je uneti ime arhive i parametre kompresije Tako se arhiva može se podeliti na delove (npr da bi stala na disketu), bilo u skladu sa zadatom veličinom, bilo prema raspoloživom prostoru na medijumu *(Autodetect)* Opcija *SFX Archive* pravi izvršnu varijaotu arhive, *Multimedia Compression* poboljšava kompresiju nekih zvučnih i grafičkih fajlova za 30%, a opcija *Put Recovery Record* povećava verovatnoću uspešnog oporavljanja arhive tako što dodaje zapis sa podacima o sektorima nezoatno povećavajući arhivu. *Dictionary size* određuje kompresiju - što je veći „rečnik", bolja je kompresija, ali je potrebno više memorije i posao duže traje *Solid arhive* opcija pogodna je za veći broj manjih fajlova i ako promene arhive nisu česte

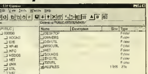
Svakom fajlu moguće je dodati još komentar i zaštitni zapis, arhive je moguće „zaključati" tako da se čuva originalni sadržaj ili postaviti lozinke (File/Password) za brisanje fajlova iz arhive ili osvežavanje arhive

Osvežavanje ekrana iako besprekorno u DOS-u, u Windowsu je sporo ali vi probajte da preuzmete program sa adrese **ftp download. com** .

M RADIĆ

TIP: GUI Arhiver

eFTP Explorer



Izbor atraktivnih FTP klijenta za Windows proširen je programom *eFTP Explorer* stvorenom po uzoru na *Windows Explorer*. Imenik sa adresama i paramterima moguće je uvesti iz *Cute* i *WS FTP-a* Za svaki server koji se bira iz imenika pre početka rada, moguće je odrediti zasebnu default lokaciju za download, a najupotrebijavanijim serverima mogu se dodeliti i prečice na desktopu Postoji i opcija *Quick Connect*, u kojoj sami zadajete adresu servera.

Kao i u Windows Exploreru, sa leve strane je „stablo" direktorijuma, a desno je spisak fajlova sa opisima (ako postoje) Dvostruki klik na direktorijum ga otvara, dok se klikom na fajl startuje prenos Opcijom *Go To* prelazite u određeni direktorijum na serveru. Zanimljive su opcije iz kontekst menija - *Quick View* (fajl se prenosi u privremeni direktorijum, zatim se pokreće viewer, i na kraju se fajl ili prenosi u neki drugi direktorijum, ili automatski briše) Opcija *Properties* prikazaće dijalog sličan onom iz *Explorera*, s tim što će se umesto atributa *Read Only*, *Hidden*, *System* i *Archive* pojaviti oznake sa *Unixa* (r, w, d i x) Fajlovi su mogu biti predstavljeni isto kao u *Windows Exploreru (Icon, list, details)*, a može se uključiti i prikazivanje fajlova koji počinju sa tačkom

U donjem delu ekrana *(FTP log)* može se videti koje se komande šalju, a mogu se i direktno slati *(Quote)* Uz program *ftpArchie* moguće je vršiti pretragu fajlova na Internetu Biranje tipa transfera (ASCII/Binary) najbrže se vrši preko tulbara (A/B).

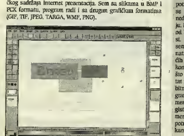
Ovim programom može se pokrenuti i više prenosa istovremeno koji se mogu obavljati i u pozadini (npr. dok se fajl prenosi vi pretražujete drugi server), a postoji i mogućnost nastavljanja započetog prenosa *(Crash Recovery)*, koja ne radi uvek kako treba *eFTP Explorer* se dobro snalazi i sa „ćudljivim" FTP serverima, savršeno je jednostavan za upotrebu i zauzima veoma malo prostora na disku (1 6 MB) Potražite ga na sajtu proizvođača „ediSys Corp " na adresi **http://www.ezip com/download/ infofrm.htm**

Momir RADIĆ

TIP: FTP klijent

Web Paint

Iz firme pod imenom „KeeData" stiže programčić za crtanje sličan *Paintu* koji se isporučuje uz Windows 95. Međutim, program poseduje niz jedinstvenih opcija za kreiranje grafičkog sadržaja Internet prezentacija. Sem sa slikama u BMP i PCX formatu, program radi i sa drugim grafičkim formatima (GIF, TIF, JPEG, TARGA, WMF, PNG).



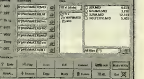
Web Paint može da pušta i pravi GIF animacije, a poseduje specijalizovane alate (crtanje 3D dugmića, teksta sa senkom), efekte *(Drop Shadows, Color Wash Brush, Clone Brush, Mask, Shaded Fill i Transform)*. Prilikom snimanja GIF slika paleta se konvertuje u 256 boja, a u toku rada sa više GIF slika, svaka se prikazuje sa ispravnom paletom. Inovacija u odnosu na slične programe je *Clip Bar* koji na desnoj strani radnog ekrana prikazuje umanjeni sadržaj nekoliko poslednjih promena na klipbordu. Svakom klipbord frejmu je moguće pristupiti jednim klikom, što je izuzetna opcija za povećanje produktivnosti. Uputstvo koje se dobija uz program naučiće vas kako da najjednostavnije dodate senku ili napravite utisak perspektive uz pomoć programa.

Besplatna verzija programa dozvoljava rad od 20 minuta, pre nego što vas obavesti kako da registrujete program. Prezentacija programa nalazi se na adresi **http://www.barentsnett.no/webpaint/**

TIP: Program za crtanje

WAVmaker

Kako su prastari General MIDI instrumenti, ugrađivani u ROM *Sound-Blastera* postali neupotrebljivi, pojavili su se programi koji taj nedostatak ispravlja ju. *WAVmaker* jedan je od boljih u svojoj klasi. *WAVMaker* koristi semplove instrumenata umesto postojećih u ROM-u kako bi konačni rezultat bio što kvalitetniji. Rezultat renderinga može biti 8-bitni ili 16-bitni sempl. U shareware verziji programa dolaze semplovi osnovnih instrumenata i većine udaraljki a prilikom registracije dobijaju se i ostali instrumenti. Ponekad je za rendering potrebno, zavisnosno od broja kanala, i do pet puta više vremena od trajanja finalnog sempla. Autor programa je Tommy Anderberg iz Švedske, a homepage programa je na adresi **http:// www.abc.se/~m9303**

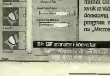


R. ILIĆ

TIP: MIDI rendering sa sopstvenim instrumentima

GIF Animator

GIF animacije, koje su u poslednje vreme sve popularnije na Internetu, mogu se koristiti za sve vrste animiranih sekvenci u prezentacijama, brže su od AVI animacija, ali ne nose zvuk. „Microsoftov" program za pravljenje GIF animacija učitava sličice koje čine animaciju frejm po frejm. Kao materijal za animaciju mogu se iskoristiti slike u GIF formatu, ali i čitava AVI animacija. Prilikom prebacivanja AVI animacije u animirani GIF format gubi se zvuk iz video klipa. Ovaj jednostavni i funkcionalni program možete potražiti na „Microsoftovom" sajtu.



Petar NOGO

TIP: GIF animator i konvertor

Power Toys

HTML Printer Driver radi slično kao fax drajver ili opcija *Print To File*: ono šta želite da prebacite u HTML (iz bilo koje aplikacije) odštampajte iz bilo koje aplikacije i - dobićete HTML.

Tweak UI se integriše kao novi program u *Control Panelu* i služi za podešavanje sistemskih parametara poput butovanja Windowsa ili DOS-a, automatskog startovanja CD-a po ubacivanju, brzine dvostrukog klika, ikona na desktopu, editovanja *Add Remove Programs* dijaloga za svaku stavku, skidanja prefiksa *Shortcut To* i sl.



Fast Folder Contents omogućava prikazivanje sadržaja foldera klikom na desno dugme miša.

Flexi CD je korisna zamena za sistemski *CD Player*. Dobijate ikonicu u taskbaru.

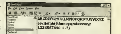
Deskmenu je sjajan dodatak za aktiviranje nekog od programa sa desktopa bez minimiziranja otvorenih prozora.

Quick Res dozvoljava promenu rezolucije i broja boja bez ponovnog startovanja Windowsa, a omogućava i podešavanje drugih parametara vezanih za grafički podsistem. Ikonica se smešta u taskbar.

X Mouse poznat sa *X-Windowsa*, omogućava aktiviranje prozora koji se nalazi ispod strelice miša.

Pored ovih korisnih alata trebalo bi da znate i za dva programčića koji će vam pomoći da se bolje snađete u poslu sa fontovima. Svaki od programa omogućava ispisivanje teksta po želji u fontu koji izaberete, te štampanje liste gledanje fontova iz određenog direktorijuma. *Font Lister* u verziji 2.0 omogućava i direktno unošenje teksta (koji se zatim može kopirati), prikaz ASCII kodova, prikaz informacija o fontu, promenu veličine i prikaz fonta u svim varijantama i na kraju, uklanjanje fonta.

Spomenimo i *True Type Font Shell Extension* koji daje dodatne informacije o fontovima. Opcijom *Properties* fonta (desni klik na font) videćete ime autora, podržane kodne stranice, informacije o fontu (kada je prvi put upotrebljen, opis i sl.), eventualno link na Internetu, mogućnost „ugrađivanja" *(embedding)* i slično. Da bi skinuli *Power Toys* posetite **http://www.microsoft.com/windows/software/powertoy.htm**, a za *FontLister* konsultujte **http://home1.inet.tele.dk/theill/fl.zip.**



M RADIĆ

TIP: Commodity - pomoćni alat

Internet Explorer 4

Šta mislite kako „Microsoft" vidi način na koji ćemo od sada koristiti Internet? Isprobali smo beta verziju popularnog Internet Explorera 4 i pred vama su utisci

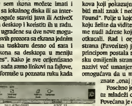
Ovo je prvi program koji se aktivno instalira sa Interneta. Na svu sreću, postoji i dobro urađen „Crash recovery" koji omogućava da nastavite skidanje ili instalaciju, za slučaj da vam se veza prekine. Program zauzima 12, 15 ili 18 MB u zavisnosti od izabranih komponenata. Postoje dve različite instalacije: jedna koja drastično menja korisnički interfejs Windowsa 95 ili NT i druga koja ga ostavlja netaknutim. Jednom kada se skine instalaciona verzija, program nije zavistan od veze sa Internetom.

Paket *Internet Explorer Suite* se sastoji od sledećih programa: *Internet Explorer 4*, *Outlook Express Mail*, *Outlook Express News*, *Intrernet Connection Wizard*, *Frontpad*, *ActiveMovie*, *NetMeeting*, *NetShow* i *Microsoft Wallet*.

Novi izgled Windowsa koji se dobije instalacijom je uglavnom već poznat iz *Internet Explorer 3* i *Office 97* paketa. Ukratko, sve je podređeno Internetu. *Windows Explorer*, *Internet Explorer* i *System Agent* su integrisani u jedan program koji, u zavisnosti od funkcije, ima različite ikonice. Sem toga, desktop je doživeo izuzetne promene. Taskbar je urađen u *Explorer* maniru i potpuno je fleksibilan. Na njega možete da stavite ikone programa ili Web strane, možete smestiti sve ikone sa desktopa na taskbar, a moguće je otkucati Internet adresu (ili adresu nekog lokalnog direktorijuma) i otvoriće se prozor koji prikazuje tu lokaciju. Desktop je pretvoren u *Active desktop* na kome sem ikona možete imati i HTML dokumente sa lokalnog diska ili sa interneta. Takođe je moguće staviti Java ili ActiveX aplete direktno na desktop i koristiti ih u radu. Zbog svega ovoga ugrađene su dve nove mogućnosti: sklanjanje svih prozora sa ekrana jednim klikom na polje na taskbaru desno od sata i sklanjanje svih ikona sa desktopa u meniju „Desktop properties". Kako je sve orijentisano ka Web, i ikone su sada samo linkovi na fajlove, pa se kursor transformiše u poznatu ruku kada se nađe iznad njih. Sada se za aktiviranje ikone klikće samo jednom, a ikone se selektuju zadržavanjem kursora iznad njih neko vreme. Sve ove promene se mogu privremeno isključiti.

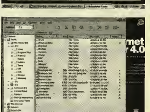
Velike promene se mogu naći i u *My Computer*, *Control Panelu* i samom Start meniju. Control Panel sada izgleda kao Web strana sa dva vertikalna Framea, gde se u levom nalaze ikone koje su tu bile i ranije, a u desnom mali Help za svaku ikonu, kao i link na tehničku podršku Microsofta na Internetu. *My Computer* izgleda vrlo slično, ali na desnoj strani daje osnovne podatke o trenutno izabranom resursu (npr. zauzeće diska). U Start meniju se pojavila nova kategorija „Favorites", a „Find" meni je unapređen tako da sada možete tražiti podatke ili osobe na Internetu.

Sam Internet Explorer u svemu ovome doživeo najmanje drastičnih promena. tako je spolja izuzetno sličan verziji 3, i u njemu ima značajnih poboljšanja. Vrlo korisna je takozvana pretplata na Web stranice. Kada se „pretplatite" na stranu, Explorer je sam periodično skida i drži na lokalnom disku, pa ste uvek u toku sa eventualnim izmenama. Prilikom toga možete da odredite dubinu skidanja prezentacije, pa će iznad svih linkova koji pokazuju na nešto što nije skinuto biti mali znak i neće biti čuvene poruke „Not Found". Polje u koje se upisuje Internet adresa koju želite da vidite vam od sada „pomaže" time me nudi adrese koje počinju onim što ste već otkucali. Rad i organizacija omiljenih Web strana (Favorites) je sa novim drag-and-drop principom postala mnogo lakša i brža. U spisku omiljenih strana više ne moraju da budu nazivi već umanjene slike (Thumbnails), što omogućava da u moru sličnih naziva prepoznate „onaj pravi".



Posebno je obraćena pažnja na zaštitu mladeži od nedozvoljenih sadržaja. Povećana je opšta sigurnost programa i ugrađeni novi metodi enkripcije, ali korisnici van Amerike će moći da se koriste samo 40-bitne enkripcije, dok je za Ameriku i Kanadu urađena i potpuna 128-bitna varijanta, daleko sigurnija. Uz Explorer se dobija i *Microsoft Wallet* koji služi isključivo za zaštitu podataka. Explorer sada ima i funkciju startovanja određenih programa u željeno vreme. Program je potpuno integrisan u Windows i nalazi se u My Computer prozoru.





Najvažniji program koji dolazi pored *Explorera* je *Outlook Express*. Sem poboljšanog korisničkog interfejsa ugrađene su i mnoge stvari koje olakšavaju rad. jedna od najkorisnijih je to što ga možete konfigurisati da skida poštu sa nekoliko naloga odjednom. Poboljšan je i rad sa HTML porukama. U slučaju da pišete takvu poruku na raspolaganju vam je mali HTML editor ugrađen u program. Zbog sigurnosti pošte dodati su kriptovanje i digitalno potpisivanje pošte. *Outlook Express* je predviđen i za praćenje konferencija.

Windows Address Book je mali i funkcionalan dodatak za beleženje tuđih e-mail adresa i Home Pageova, koji po potrebi poziva *Express* ili *Explorer*. U paketu su i *NetMeeting* i *NetShow*. Prvi služi za (video) konferencije na Mreži, a drugi za emitovanje sadržaja. Za kraj, tu je i osiromašena verzija paketa FrontPage nazvana FrontPad. Paket je manjih mogućnosti, ali nije ni čudo s obzirom da je besplatan.

Ceo paket je, iako za sada samo beta verzija, vrlo stabilan i brz. Iako „Microsoft" ne preporučuje da se instalira na mašine koje se primarno koriste za rad, može sasvim normalno da se koristi. Java aplete izvršava značajno brže nego prethodna verzija i generalno je brži. U svakom slučaju, do pojavljivanja *Memphisa* sa kojim će zvanično da se isporučje, sasvim je u redu koristiti ga.

Rodoljub ILIĆ

Netscape Communicator 4.0

Četvrta verzija popularnog Internet klijenta donosi promene u korisničkom interfejsu i dodatne mogućnosti HTML jezika. Neizvesno je, međutim, da li će noviteti biti dovoljni u borbi protiv „Microsofta"

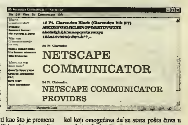
Netscape Communicator 4.0 (testirana je *Preview Release 4* verzija) je paket Internet/intranet klijenata. Instalacija „Professional" verzije paketa je velika oko 16 MB, a posle instalacije se raširi na 24.

Prva primetna razlika je u korisničkom interfejsu. Ikonice su daleko lepše nego u verziji 3, a i famozna animacija slova „N" u gornjem desnom uglu postala je brža i kompleksnija. Dodat je tzv. „Personal Toolbar", lajsna za omiljene WWW stranice koje se posle pozivaju jednim klikom miša. Dodavanje tekuće stranice vrši se prostim „prevlačenjem" njene adrese na željeno mesto. Lajsne sa ikonama moguće je i gasiti ili im menjati redosled, ali ni izbliza onako fleksibilno kako to može *Internet Explorer*.

Navigator

Nova poboljšanja HTML jezika koje „Netscape" predlaže, a koja su ugrađena u *Navigator 4*, su nivoi (Layers) koji su poznati svima koji rade sa programima za crtanje. HTML objekti se sada mogu precizno raspoređivati po stranicama zadavanjem x i y koordinata, a moguće ih je i preklapati uz pomoć z koordinate koja govori koji objekat je ispred, a koji iza. Objekti mogu biti i providni, čime se postižu lepi grafički efekti i eliminiše potreba za intenzivnim korišćenjem bitmapirane grafike, koja dobro izgleda ali je veoma neprijatna za korisnike sa sporim vezama ka Internetu.

Novitet su i stilovi, koncept preuzet iz tekst-procesora. Stil je skup atributa HTML objetaka (prvenstveno teksta) koje Web autor jednom definiše i posle stalno koristi. Sjajna stvar je i podrška za dinamičke fontove, uz pomoć „Bitstreamove" *TrueDoc* tehnologije. Od sada nije bitno da li korisnik ima odgovarajući font - ako ga nema, Navigator će ga sam skinuti sa servera, i to ne ceo (da se ne gubi vreme) već samo potrebna slova. Ugrađen je Antialiasing (omekšavanje ivica), pa tekst izgleda neuporedivo bolje, a tu su i razne druge tipografske mogućnosti kao što je promena razmaka između redova ili karaktera, pravljenje matematičkih formula itd.



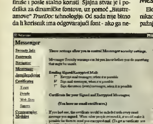
Svi pomenuti HTML dodaci su, za sada, nestandardni. „Netscape" je predložio „W3" konzorcijumu njihovu standardizaciju, a isto je učinio i „Microsoft" sa svojim dodacima. Ovo može da znači i dodatnu glavobolju za Webmastere i dizajnere stranica, jer napredne opcije neće raditi kod svih korisnika. Dosadašnja praksa je pokazala da se razlike brzo anuliraju čim se standard prihvati, pa se nadamo da će se to i ovaj put desiti u relativno kratkom roku.

Plug-in dodaci se sada automatski dovlače sa Interneta i instaliraju, a sve što korisnik treba da uradi je da se složi sa (opcionom) licencom i da odobri instalaciju programa. Od kodnih rasporeda tu je konačno i dvobajtni Unicode koji bi trebalo da jednom za svagda reši problem dokumenata na različitim jezicima, uključujući tu i naše specifične suglasnike, kao i ćirilicu.

Java apleti su sada primetno ubrzani u odnosu na verziju 3, pošto je primenjen novi JIT kompajler firme „Symantec". Celokupan Java aparat ne radi uvek efikasno, ali smo skloni da to pripišemo nestabilnosti Beta verzije.

Message Center

Elektronska pošta je značajan aparat komunikacije sa svetom, pa je tome posvećena dužna pažnja. Poruke se sada pišu u *Composeru* koji je ujedno i HTML editor, pa slobodno možete koristiti različite fontove, stilove, ubacivati slike u poštu itd. Najlepše od svega je MIME standard pod kojim sve to radi, a koji omogućava i ljudima koji ne koriste *Communicator* da vide vaše poruke kako treba.



Dosta toga je urađeno i na sigurnosti, pa je sada moguće automatski kriptovati poštu S/MIME standardom (sistem javnih i tajnih ključeva sličan popularnom PGP-u). Tu je i neizbežni digitalni potpis, kako biste se osigurali od hakera koji sa lakoćom falsifikuju e-mail. Pored POP protokola za komunikaciju sa Mail serverom, podržan je i IMAP4 protokol koji omogućava da se stara pošta čuva u posebnim direktorijumima na serveru, što olakšava život ljudima koji poruke čitaju sa različitih radnih stanica.

Collabra je sličan sistem, samo za praćenje konferencija. Omogućava sve što i *Messenger*, ali primenjeno na daleko prometniji Usenet servis gde je efikasno filtriranje preobimnog saobraćaja neophodno ako ne želite da gubite sate i sate na čitanje poruka.

Composer

HTML editor, poznat korisnicima *Netscape Navigator Gold* paketa, dobio je nekoliko novih opcija, ali se i dalje ne može meriti sa „velikim" HTML generatorima kakvi su *FrontPage* ili *NetObject Fusion*. Osnovna zamerka je i dalje loš rad sa tabelama, kao i nedostatak modernijeg korisničkog interfejsa. Zgodan novitet je mogućnost automatske konverzije bitmapa u formate pogodne za Web.

Netcaster

Ovo je deo paketa koji će, verovatno, privući najviše publike. Nažalost, u trenutku pisanja nije bio na raspolaganju, pa nam ostaje da prenesemo materijal koji „Netscape" nudi. Po njima, radi se o programu koji će automatski pratiti željene sadržaje za vas i voditi računa o tome da budete obavešteni kad god se vaše omiljene stranice izmene. Ovo je poznato kao „Push" tehnologija, čiji je cilj da informacije „gura" ka korisnicima, umesto da ih oni sami „dovlače", kako je uobičajeno. Moguće je surfovati i preko celog desktopa, a mesto pozadinske slike koristiti Web stranicu koja će se automatski obnavljati. Istu stvar *Internet Explorer 4* već sada nudi, pa se nadamo da „Netscape" neće odugovlačiti.

Sve u svemu, noviteti su dobrodošli, a pohvalno je i to što se „Netscape" drži svojih starih koncepata, pa će se korisnici ranijih verzija (kojih je podosta na Internetu) osećati komotno, bez potrebe za velikom dozom prilagođavanja. Iako „Microsoft" deluje vitalnije i promene koje on unosi u svoje programe izgledaju epohalno efikasne, ni *Communicator* sa svojim mogućnostima nije za bacanje, a i navika je moćna stvar.

Slobodan POPOVIĆ

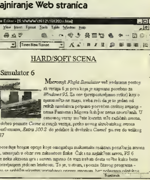
Mala škola Weba (1)

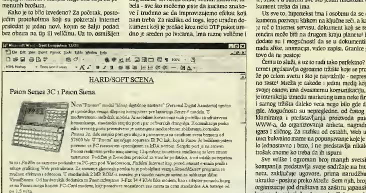
Na zahtev čitalaca, od ovog broja pokrećemo seriju tekstova koji će se baviti praktičnim aspektima pravljenja WWW prezentacija. Sintaksi HTML jezika nećemo davati preterani značaj, već ćemo prvenstveno opisivati one mogućnosti i „cake" koje su izvodljive u konvencionalnim programima za dizajniranje Web stranica

Verovali ili ne, pre samo nekoliko godina Internet uopšte nije izgledao onako kako danas izgleda. Najčešće su se pisale poruke prenosio se i pokoji fajl, pretraživale baze podataka, a za komunikaciju sa računarom i Mrežom mogao je poslužiti i najobičniji terminal kakav postoji u bilo kom računskom centru.

Pojava World Wide Weba pre svega je pratila ekspanziju WIMP (windows, icons, menus & pointers) grafičkih operativnih sistema naglo popularizovanih od strane „Microsofta". Naravno, grafički operativni sistemi su daleko stariji nego što se to nekada čini kada čitate „Microsoftove" brošure, ali je činjenica da je upravo Windows takav koncept popularizovao u meri u kojoj je bilo neophodno da ga približi svakome ko je imao PC. Negde u isto vreme kada je Windows postao nezaobilazna pojava u svim novim konfiguracijama koje su izlazile na tržište, Internet je počeo sa neverovatnim rastom. Razlog tome bio je novi servis koji je na revolucionaran način dvobojni ekran terminala zamenio luksuznim kolornim ekranima na kojima su se šepurile slike i dokumenti ništa lošijeg kvaliteta i dizajna nego bilo koja od pomenutih brošura.

Kako je to bilo izvedeno? Za početak, postojećim protokolima koji su pokretali Internet pridodat je jedan novi, kojim se šalju podaci bez obzira na tip ili veličinu. Uz to, osmišljen je standard jezika kojim bi se opisao izgled ekrana. Rezultat je HTML (Hyper-text Markup Language). Šta je to novo što nudi HTML? Razlika između ovakvih dokumenata i, recimo, Gophera (nešto stariji servis za „šetanje" po Mreži) bila bi identična razlici između dokumenta otkucanog na nekoj običnoj pisaćoj mašini i onog koji je na laserskom štampaču u boji odštampao DTP program. Na papiru koji prolazi kroz pisaću mašinu slova se uvek nalaze na tačno određenom mestu, poređana po redovima i kolonama, eventualno ima kurziva, masnog i podvučenog teksta, ali nema slika, velikih naslova, tabela - sve što možemo jeste da kucamo znakove i trudimo se da improvizujemo efekat koji nam treba. Za razliku od toga, lepo urađen dokument koji je prošao kroz neki DTP paket uredno je sređen po ivicama, ima razne veličine i stilove slova, uredno složene paragrafe, tabele, slike i u suštini sve što jedan luksuzan dokument treba da ima.





Uz sve to, hipertekst ima i osobinu da se dokumenti pozivaju klikom na ključne reči, a kako je reč o Internet servisu, dokument koji se referencira može biti na drugom kraju planete! Pridodate su i mogućnosti da se u dokumentima nađu slike, animacija, video zapisi. Granice gotovo da ne postoje.

Čemu to služi, a uz to radi tako perfektno? Internet predstavlja ogromno tržište koje se proteže po celom svetu i što je najvažnije - neprestano raste! Mreža je takođe i jedini medij koji u svojoj osnovi ima dvosmernu komunikaciju, pa je interakcija između marketing uma neke firme i samog tržišta daleko veća nego bilo gde drugde. Mogućnosti su nepregledne, od čistog reklamiranja i predstavljanja proizvoda putem WWW-a, do organizovanja anketa, nagradnih igara i sličnog. Za razliku od ostalih, Web upitnici bukvalno mame na popunjavanje koje je vrlo jednostavno i brzo, i ne predstavlja nikakav trošak onome ko treba da ih ispuni.

Sve velike i ogroman broj manjih svetskih kompanija predstavlja svoje sadržaje na Internetu, zaključuje ugovore, prima narudžbine, ukratko - posluje preko Mreže. Sem njih, brojne organizacije (od društava za zaštitu japanskih leptira, do ozloglašenih terorističkih organizacija) svoju publiku takođe nalazi na Mreži i pomoću Web prezentacija uspešno upoznaju svet sa svojim idejama, često mnogo uspešnije nego što bi to učinili nekom radikalnom akcijom. Tu

su i razne vladine i nevladine institucije, univerzitetski centri, medijske kuće, političke grupacije, prodavci magle - sve što možete da zamislite. Naravno, sem onih koji u manjoj ili većoj meri nemaju nikakve veze sa računarima, tu su i prezentacije kompanija koje se bave razvojem hardvera i softvera, hakerskih grupa, manje ili više zaludnih pojedinaca koji smatraju svoju biografiju dovoljno interesantnom da je dostave na uvid svekolikoj populaciji Internet surfera. Jer, mogućnosti su nepregledne, a WWW raste više i brže nego ijedan drugi servis na Internetu.

I kod nas je slična situacija (mada ni izdaleka tako opšta i sveobuhvatna kao na zapadu). Sem akademskih institucija i njihovih korisnika, prezentacije na Internetu ima i jedan broj poslovnih subjekata, medijskih kuća, političkih partija, institucija, organizacija - svi oni kojima su finansijske mogućnosti omogućile da se povežu na Mrežu. I kod nas se svakodnevno igraju nagradne igre, nude novi sadržaji, komunicira sa javnošću. Potreba za WWW prezentacijom je jasna. Ostaje samo pitanje kako sve to radi i na koji način bi neko ko do sada nije ništa slično uradio mogao napraviti sebi „prezentaciju koje se neće stideti".

U nekoliko narednih brojeva moći ćete da pratite članke vezane za dizajniranje, projektovanje i dizajniranje WWW prezentacije. Orijentisaćemo se na načine da jednostavno i bez mnogo muke složite materijal koji imate u celinu, a da sve to izgleda lepo i da bude maksimalno konsno za posetioce.

Za početak, osvrnućemo se na način na koji radi HTTP. Prva akcija u praćenju neke prezentacije jeste da se WWW klijentu zada adresa sa koje treba da pročita podatke. Ova adresa je najčešće u formatu **http://računar.ogranizacija.zemlja/prezentacija** i, morate priznati, nije jednostavna za kucanje. Zato je prvo pravilo uspešne prezentacije obezbediti što više linkova sa drugih prezentacija na svoju. Kada primi odredišnu adresu od vas, bilo da ste je kucali slovo po slovo ili da ste kliknuli na deo nekog dokumenta koji je određen da vas tamo uputi, vaš WWW klijent pokušava da stupi u vezu sa odredištem, direktno ili korišćenjem proxy servera (o kojima smo pisali u prošlom broju). Na računaru na kome se nalazi prezentacija koju tražite postoji Web server, program koji prima vaš poziv i traži početni dokument prezentacije koju ste tražili da vidite. Kada ga nađe, šalje ga na vaš računar gde WWW klijent čita dokument i potom na isti način šalje zahtev za pratećim fajlovima (slikama, zvučnim i video zapisima i slično). Naravno, server na odredišni prima svaki zahtev i šalje sve što je od njega traženo, a može da se pošalje. To bi, uprošćeno, predstavljalo ceo postupak, koji i nije komplikovan.

Nama dakle, za prezentaciju treba mesta na računaru koji ima Web server. Oko toga konsultujte svog provajdera ili administratora sistema, od koga ćete dobiti i informaciju gde možete smestiti prezentaciju, kako treba da se zove prvi dokument (naslovna strana) i koja je maksimalna veličina prezentacije. Sledeće što treba da uradite jeste da odaberete alat kojim ćete raditi. O HTML generatorima za PC-a je naš časopis već pisao, a vama ostaje samo da odaberete onaj koji vam odgovara. Mi ćemo predstaviti neke od programa za Amigu koji se koriste u tu svrhu i pokušati da vam pomognemo, ali je izbor ipak stvar individualnih potreba i navika. Koristite softver koji vam najviše odgovara. Kada se odlučite kojim alatom ćete raditi, ostaje vam da dizajnirate i projektujete prezentaciju. Na kraju, uz pomoć softvera koji ste odabrali pokušajte da sav prikupljeni materijal sklopite u celinu i prebacite ga tamo gde vam je sistem administrator rekao. To je u principu sve šta treba da se uradi da bi se napravila prezentacija, a takođe i kratak sadržaj onoga o čemu ćemo u narednim brojevima pisati.

Mijan S. MIROVIĆ

WWW editori za Amigu

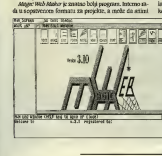
Kao i na PC-u, i na Amigi postoji veliki broj programa za pravljenje prezentacija. Na početku treba pomenuti da postoji nekoliko konvertora koji *AmigaGuide* dokumenta prebacuju u HTML format. Rezultati takvih operacija nisu uvek baš najbolji (za grafičku doradu prezentacije neophodno je makar elementarno poznavanje HTML-a), ali je opcija konvertovanja već postojećih dokumenata ipak vredna pažnje.



Jedan od najstarijih programa za pravljenje hipertekst dokumenata je *Heddley*. Prvenstveno je zamišljen za pravljenje guide dokumenata i samim tim nema podrške za grafiku, ali kako ima opciju za snimanje HTML dokumenata moramo priznati da je prvi korisni Web-maker koji se kod nas pojavio. Njime takođe možete konvertovati *AmigaGuide* dokumente, ali ne očekujte preterano dobre rezultate.

Sledeći program koji smo testirali je *WebFactory 1.0.3* koji radi pod MUI okruženjem. Logika programa je prilično čudoa, a rezultat nije uvek najbolji. Sem toga, nije ni preterano pouzdan· čak ni podešavanje nije prošlo bez blokiranja.

Magic Web Maker je znatno bolji program. Interno radi u sopstvenom formatu za projekte, a može da snimi HTML fajl. Stabilniji je, ima više opcija, a mogućnosti za rad sa grafikom su bolje.



Program po imenu *WebMaker* (originalnog li naziva) radi pod MUI okruženjem, ima dosta opcija i od testiranih programa pravi najbolje tabele. Ima opcije za rad sa slikama, a deluje najstabilnije. Uz njega se u paketu nalazi i jednostavan HTML čitač, tek da se kaže da je paket kompletan.

Postoji još nekoliko WWW editora, kao recimo *VR Webs* i slični, ali su u pitanju ili nezavršeni projekti ili programi o kojima još ne vredi pisati.

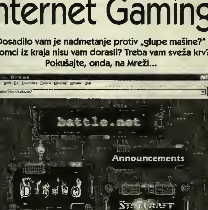
Što se tiče Amige, situacija nije sjajna. Za rad sa svakim programom ipak je neophodno poznavati sintaksu HTML-a. Za sada nema nijednog programa za slaganje Web strana koji bi se mogao uporediti sa odgovarajućim programima za PC, ali već za koji mesec situacija bi mogla biti daleko bolja. Slično je bilo i sa WWW klijentima - sada već imamo mnogo bolje programe nego pre godinu dana. Ne bi bilo loše da se firme koje prave najpopularnije programe za praćenje Weba na Amigi pozabave i softverom za pravljenje prezentacija.

M.S.M.

Internet Gaming

Dosadilo vam je nadmetanje protiv „glupe mašine?" Momci iz kraja nisu vam dorasli? Treba vam sveža krv? Pokušajte, onda, na Mreži...

Da je Internet pre svega velika zabava, a tek onda ozbiljan posao dokazuje činjenica da se ogroman broj ljudi bavi igranjem na Webu. Zbog velikog broja mesta na Internetu na kojima se mogu igrati igre, apsolutno je nemoguće izračunati koliko je ljubitelja ove vrste zabave, ali je sigurno da se taj broj piše sa mnoštvom nula. Skoro sve veće kompanije koje se bave proizvodnjom ili distribucijom igara otvorile su svoja mesta za igru na Internetu. Prvo koje zaslužuje da bude pomenuto je **battle.net** „Blizzard Entertainmenta"



Battle.net

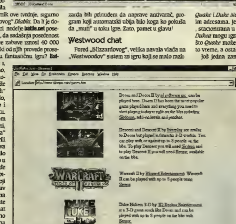
Sada sa sigurnošću možemo reći da je igranje preko Interneta postalo veoma popularno, a ako bismo birali igru koja bi bila reprezentativni predstavnik ove tvrdnje, sigurno bismo izabrali „Blizzardovog" *Diabla*. Da li je dovoljno reći da je za prve tri nedelje **battle.net** posetilo više od 117 000 ljudi, da sadašnja posećenost ove mega-multimedijalne zabave iznosi 40 000 posetilaca dnevno, a svaki od njih provede prosečno tri sata igrajući ovu fantastičnu igru? **Battle.net** nudi razne opcije i, što je za nas vrlo važno, potpuno je besplatan. Mogućnosti su velike: može se igrati „Deathmatch" opcija koja, za divno čudo, nije najpopularnija, kao i igre u paru, triju i kvartetu. Zaraženost ovom igrom ide dotle da su neki hakeri, pored klasičnih „trainera" za igre, za Diabla napravili takav koji vam omogućava da se tajno ubacite u bilo koju igru koja je trenutno u toku, bacite par (takođe izmišljenih) magija, pobijete nekolicinu Jenkija koji imaju novca da po čitav dan vise na Internetu i na kraju se nonšalatno išetate čitajući poruke tipa „What the **** is going on", „Who killed us...". Varanje na Battle.netu je uzelo toliko maha da su ljudi iz Blizzarda bili primorani da naprave antivarač, program koji automatski ubija bilo koga ko pokuša da „muti" u toku igre. Zato, pamet u glavu!

Westwood chat

Pored „Blizzardovog", velika navala vlada na „Westwoodov" sistem za igru koji se malo razlikuje od pomenutog. Naime, da biste mogli da igrate, morate imati instaliran program pod nazivom „Westwood chat" koji se dobija uz sve igre ovog proizvođača koje imaju podršku za Internet. Kada instalirate pomenuti program, samo ga pokrenite i pratite instrukcije. Ovde se mogu igrati *Command & Conquer*, *Red Alert*, kao i niz manje poznatih igara.

Ostalo

Sem ovih renomiranih, postoji niz drugih mesta na Internetu, pretežno privatnih, gde možete odmeriti snage sa ljudima širom sveta. Jedini problem predstavlja činjenica da se neka od njih plaćaju, što je iz Jugoslavije još uvek neizvodljivo. Najpopularnije mrežne igre još uvek su „Doomačine", pa se *Quake* i *Duke Nukem 3D* mogu igrati na brojnim adresama. Jedna od njih je **www.tango.on.ca**, stacionirana u Kanadi, gde se pored *Quakea* i *Dukea* mogu igrati *Warcraft 2* i *Red Alert*, s tim što *Quake* može igrati do šesnaest igrača u isto vreme, a ostale igre samo do osam.



Još jedna zanimljiva adresa je **www.cinmpc.com**, gde se mogu igrati *Duke, Quake, Warcraft 2, Command & Conquer, Red Alert, Hexen, Heretic* i još niz drugih igara.

Jedno je sigurno: kao i sve ostalo, i ova vrsta zabave za nas je još uvek slabo pristupačna, jer je vreme na Internetu izuzetno skupo. Onog trenutka kada se domaći provajderi namnože i počnu jedni drugima da obaraju cene, bićemo u mogućnosti da pokažemo ostatku sveta gde su najveći majstori igranja. Do tada, jedino što nam ostaje je da s vremena na vreme odemo do neke od ovih adresa i pogledamo kako se ljudi provode igrajući se na Mreži.

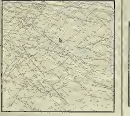
Petar NOGO

Trikovi u Photoshopu (2)

Teksture i reljefi

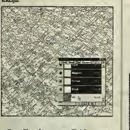
Ako radite u Photoshopu, nije potrebno da teksture vadite iz drugih programa poput Fractal Design Paintera, jer ih možete sami kreirati i izvesti u Photoshopu. Ako dobro ovladate tom tehnikom, moći ćete da stvorite originalna i odgovarajuća rešenja, kakva se ne mogu naći ni u jednom za to namenjenom programu

Kao i u prošlom broju, i ovog puta ćemo objasniti izvođenje efekata za obe verzije *Photoshopa - 3.5 i 4.0.* U verziji *3.5* počećete tako što ćete nacrtati motiv u *Quick Masku.* Mi smo za primer odabrali linijice koje smo izveli sa *Airbrush* alatkom.

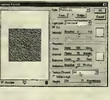


Pravljenje tekstura

Kada izađete iz *Quick Maska*, dobićete selekciju:

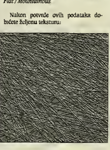


Za razliku od toga, u verziji *4.0* ne morate crtati motiv u *Quick Masku* već kao običnu sliku. Selekciju motiva od koga ćete kasnije formirati teksturu dobićete tako što ćete škljocnuti mišem na krajnju levu ikonu na dnu *Channels* prozora. Sada ćete omekšati ivice selekcije sa *Select: Feather*. U našem primeru postavili smo *Feather Radius* na *2 piksela*. Sada tu selekciju snimite i isključite je na slici.



Pošto je to učinjeno, isfilujte celu sliku nekom bojom: *Edit. Fill*; odaberite boju i nivo transparentnosti. Sada ćete iz filtera izvući *Render: Lighting Effects* i uključiti *Style: Parallel* i *Light type: Directional.* Važno je takođe da u dnu tog prozora za filter podesite *Texture Channel* na onu selekciju koju ste snimili. Ostaje vam još da odaberete reljef pod *Height: Flat / Mountainous*.

Nakon potvrde ovih podataka dobićete željenu teksturu:



Reljef i tekstura na fotografiji

Interesantni efekti mogu se dobiti i ako ovaj princip primenite na fotografiji. Možete dobiti utisak o njenoj trodimenzionalnosti ili vam njen reljef može poslužiti kao motiv za teksturu.

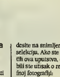
Da bi vam prikazali to, poslužićemo se fotografijom tigra.



Najpre selektujte celu fotografiju. Iz menija za *Edit* kopirajte sa *Copy*. Isključite selekciju na slici i stavite je na *Quick Mask*. Sada stavite na *Edit: Paste*. Kada izađete iz *Quick Maska* dobićete selekciju.

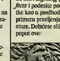
U verziji *4.0* sve ovo ćete izvesti mnogo brže tako što ćete sa otvorenom fotografijom škljocnuti mišem u *Channels* prozoru kao i u prethodnom primeru na levu ikonu u dnu ovog prozora. Tako ćete dobiti selekciju.

Nakon toga sve je isto za obe verzije. Omekšajte ivice selekcije sa *Select: Feather* (mi smo stavili na *3 piksela*) i snimite je. Iz menija za filtere odaberite *Render: Lighting Effects: Parallel, Light type. Directional* i *Texture Channel* podesite na snimljenu selekciju. Ako ste pratili ova uputstva, dobili ste utisak o reljefnoj fotografiji:



Tekstura od reljefa fotografije

Ako hoćete da vam se fotografija ne vidi, a da vam ona posluži samo kao osnova za teksturu, učinite sledeće. Nakon snimanja dobijene selekcije, isfilujte celu sliku nekom bojom *(Edit. Fill)*. Idite u *Filter. Lighting effects* i podesite podatke kao u predhodnom primeru pravljenja teksture. Dobićete sliku poput ove:



Mogućnosti na ovu temu su svakako široke, ali ćemo to prepustiti vašoj mašti.

Biljana RADENKOVIĆ



Svet kompjutera
(I/O PORT)
Makedonska 31
11000 Beograd

Konfiguracija za grafičara (1)

Stalno čitam vaš časopis pokušavajući da nađem odgovore na svoja pitanja. To još nisam uspeo, pa vam se obraćam da mi pomognete. Imam PC 386/DX, 4MB RAM, 128KB (verovatno je u pitanju keš, prim. aut.), SVGA monitor, modem fax/data/voice na 14400 bps. Koristim Windows 3.11 i DOS 6.20. Interesuje me sledeće:

1. Koje programe mogu da koristim?
2. Koji CD mi preporučujete?
3. Bez zvuka igre nisu ono što jesu. Koju zvučnu karticu preporučujete?
4. Često radim crteže, ali nemam ih na papiru. Koji štampač u boji preporučujete?

Molim da mi preporučite najjeftiniju, a najbolju moguću kombinaciju sa cenama.

Bratislav
Surdulica

1. U izboru programa koje ćeš da koristiš najpre treba da se vodiš time čime se baviš na računaru, a iz tvojih pitanja može se izvesti zaključak da se najviše baviš grafikom. Za to možeš potražiti starije verzije Corelovog programa PhotoPAINT, kao i dosta starije verzije programa Adobe Photoshop. Ali naša iskrena preporuka bila bi da što pre nabaviš jači računar, jer obrada grafike može biti veoma dugotrajan posao na računaru kakav ti sad imaš.
2. TEAC 12x
3. Od jeftinijih je veoma dobra ESS AudioDrive, a ako želiš zaista kvalitetan zvuk, onda pogledaj neki od Creative proizvoda (AWE 32 ili 64, na primer).
4. Ovom prilikom moramo izraziti svoje divljenje prema Hewlett-Packardovom 870c DeskJet štampaču. Što se cena tiče, prelistaj malo oglase u „Svetu kompjutera" i verujemo da ti neće biti teško da nađeš ono što ti treba.

Hoću novi procesor!

Imam jedan problem. Imam Intel Pentium na 166 MHz, 16 MB RAM, 2.1 GB HDD (Quantum Fireball) i želeo bih da menjam procesor. Da li se isplati da menjam za AMD K5 na 166 MHz? Interesuje me još zašto mi XMPEG Player prijavljuje da je MPEG device zauzet?

Petar

Petre, ako već imaš Intelov Pentium na 166 MHz, ne vidimo zašto bi ga menjao za slabiji AMD-ov Pentium. Što se tvog problema sa XMPEG Playerom tiče, teško ti možemo pomoći - nisi napisao ni koju grafičku karticu imaš ni koji operativni sistem koristiš, ali bi reinstalacija programa mogla pomoći. Probaj!

Sa XT-a na Pentium

Zamolio bih vas da mi pomognete da odaberem novu konfiguraciju. Već devet godina sam vlasnik prvog PC-a (IBM XT na 10 MHz, 640 KB RAM-a), 20 MB hard diska, Hercules grafičke karte i LX-400 štampača. Kupio bih neki Pentium na 166 MHz, 32 MB EDO RAM-a, 2.5 GB Quantum, CD 12x TEAC.

1. Koju mi ploču preporučujete? Šta kažete na Intel Triton 2 HX?
2. Kupio bih i neki 15" monitor. Koji mi preporučujete?
3. Da li Visual C++, Visual Basic, Fox Pro, Delphi i još neki programski jezici mogu da stanu na jedan CD?
4. Koju mi grafičku karticu preporučujete?

Novak
Smederevska Palanka

1. Ta ploča je dobra, slobodno se možeš odlučiti za nju.
2. Lično iskustvo govori da je Philips 105B veoma dobar.
3. Verovatno.
4. Matrox Mystique je odlična, ali isto tako i jako skupa kartica, međutim, ako želiš baš nešto dobro, onda je to to.

Sa Amige na PC

Imam Amigu 1200 sa manjim HD-om, semplerom... Nameravam da kupim PC i tu je moj problem.

1. Nameravam da kupim Cyrix-ov procesor na 166 MHz. Mnogi mi govore da to nije dobar izbor jer, kao, nije u potpunosti kompatibilan sa Intelom. Koliko sam čitao o Cyrixu, po meni je on pravi izbor. Interesuje me vaše mišljenje.
2. Drugi problem je što mi svašta govore za monitore, pa se sav izgubim. Da li je 15" GoldStar sasvim OK?
3. Da li je 16x CD-ROM TEAC dobar?
4. Da li hard disk od 2.1 ili 2.5 GB zadovoljava današnji standard i da li je Quantum Fireball dobar?

Oliver

1. U broju 2/97 u ovoj istoj rubrici imaš tekst kolege Aleksandra Veljkovića koji govori o Cyrix i AMD procesorima. Verujem da bi ti taj tekst mogao pomoći u konačnoj odluci.
2. Da.
3. Ako pri pravljenju konfiguracije budeš morao negde da praviš kompromis zbog novca, onda ga napravi ovde. Neki 12x ili čak 8x model sasvim zadovoljava potrebe.
4. Taj disk je sasvim u redu.

Kako do drajvera

Imam grafičku karticu „Avance Logic 2302" i jedan problem. Ima dosta igara za Windows 95 koje traže DirectX, ali moja grafička kartica ga ne podržava, tako da se on ne instalira. Zanima me gde mogu da nabavim DirectX drajvere za moju grafičku karticu. Da li ima na Internetu i koja je adresa?

Nikola
Beograd

Ne bismo znali da li za tvoju karticu ima drajvera na Internetu, ali sigurno vredi potražiti - ništa ne možeš da izgubiš. Tačnu adresu nemamo, ali najbolje bi bilo da preko nekog servisa za pretraživanje Interneta potražiš ono što te zanima. Najlakše ćeš naći ako tražiš preko AltaViste (www.altavista.digital.com), Yahooa (www.yahoo.com) ili Excitea (www.excite.com).

Konfiguracija za grafičara (2)

Nedavno sam dobio kompjuter Pentium (AMD) na 100 MHz, 16 MB, 14" DTK monitor, S3 Trio64 grafičku karticu, 1,3 GB i štampač HP LaserJet 5L.

1. Zanima me vaše mišljenje o ovoj konfiguraciji i da li je ona dovoljna za obradu grafike i projektovanje?
2. Da li mi za taj posao treba bolja grafička kartica? Ako treba, koja?
3. Koji mi softver preporučujete?
4. Uskoro treba da kupim CD. Našao sam Panasonicov 12c model. Da li je on dobar?
5. Šta mislite o SB Pro i 16 kompatibilnim? Koju bi mi muzičku karticu preporučili?

3229-148

DEŽURNI TELEFON

SREDOM
od 11 do 15 sati.
Kraj telefona
011/322 05 52 (direktan) i
011/322 41 91 (lokal 369)
dežuraju naši
stručni saradnici.
Pitanja možete ostaviti
i na BBS-u Politika.

6. Potreban mi je i kolor skener, koji biste mi preporučili?
7. Da li postoji mogućnost snimanja pesama sa muzičkog CD-a na kompjuter i da li mogu da priključim svoj sintisajzer na računar i obrađujem odsvirane pesme?

Bogdan
Čačak

1. Trebalo bi da bude dovoljna, ali ako budeš bio u prilici, prvo nabavi više memorije i jači procesor.
2. Što se tiče grafičke kartice koju ti imaš, ona je sasvim dobra za to čime ti nameravaš da se baviš. Jedino što bi sigurno godilo to je da kartica ima dva megabajta memorije.
3. CorelDRAW i Adobe Photoshop su najbolji za obradu vektorske i bitmapirane grafike.
4. Jeste.
5. Generalna zamerka većini „kompatibilnih" kartica je što nisu to za šta se izdaju - kompatibilne. Od kompatibilaca su daleko najbolje one koje imaju ESS čip. Naša iskrena preporuka bila bi da se odlučiš za originalni Creative SoundBlaster 16 ili čak neku od AWE kartica. Skuplje jesu, ali su dosta kvalitetnije.
6. Hewlett Packard 4c.
7. Postoji mogućnost snimanja sa CD-a na računar, ali je za ta potreban jako veliki disk. Na računar se može priključiti svaki sintisajzer koji ima MIDI interfejs.

Kanađani zbunjuju

Pišem vam iz daleke Kanade i imam jedan mali problem. Moja radna stanica je Pentium Pro na 200 MHz, 32 MB RAM, 2,5 GB Quantum Bigfoot, ATI Mach 64 Xpression 3D Rage karticom sa 2 MB, Sound Blasterom 16, 8x CD-ROM i USRobotics 56 X2 modemom. Hteo bih da kupim novi hard disk koji bi trebalo da bude veći od 3,2 GB, ali u ovdašnjim časopisima svako vuče na svoju stranu i preuveličava vrednost svog proizvoda. Stoga bih vas pitao za savet. Mislio sam da kupim WD Caviar 34000, ali sam čuo da ima problema u radi sa ovim hard diskom koji ja imam. Šta da radim?

Marko

Bilo bi dobro da nađeš nekoga ko ima takav WD i da probaš da li radi sa tvojim hard diskom. Nemoj biti lenj pa probaj razne kombinacije. Sigurno imaš dva kontrolera pa ima zaista dosta kombinacija kako se mogu postaviti diskovi - trebalo bi da sigurno rade. U ovo vreme skoro da ne postoje proizvođači koji bi sebi dozvolili takav [illegible]suz da njihov proizvod ne radi sa nekim drugim.

Dva (poratna) druga

Pišemo vam iz Bijeljine i imamo nekoliko pitanja za vas.
1. Ako hard disk ima loše sektore koje scandisk uredno popravlja, a novi se stalno pojavljuju, hoće li formatiranje šta pomoći, ili je bolje odmah ga baciti kroz prozor?
2. U prethodnim brojevima opisali ste ploču SHUTTLE VX i procesor AMD K5-100 i ocenili ih kao solidne. Interesuje nas da li ste imali iskustva sa kombinacijom ove dve komponente (sa EDO RAM-om)? Ponekad nam se desi da program jednostavno pukne. Posle ponovnog startovanja program dobro radi.
3. Moj drug i ja smo u razmaku od mesec dana kupili računare bazirane na pomenutim pločama. One su po izgledu iste, ali uputstva za njih nisu. Razlika je u uputstvu za podešavanje džampera koji određuje tip procesora. Može li biti opasno ako podesim ploču po pogrešnom uputstvu?

„>"i „>>"
Bijeljina

1. Formatiranje diska može pomoći, ali ne mora - zavisi od toga šta je uzrok pojave loših sektora. To što se loši sektori šire uobičajena je pojava u takvim slučajevima. Moguće rešenje tvog problema leži u sledećem postupku. Kao prvo, treba sa tog diska da sačuvaš sve što ti je potrebno i da ga formatiraš iz BIOS-a. Ovo je najkritičniji deo operacije jer disk može vrlo lako da se ošteti, ali je verovatnoća trajnog oštećenja mnogo manja nego ako baciš disk kroz prozor :-) Posle toga disk treba da particionišeš programom FDISK (ne zaboravi da na vreme pripremiš jednu sistemsku disketu na kojoj je i FDISK) i formatiraš normalno iz DOS-a. Loši sektori bi sad trebalo da budu označeni. Posle ovoga najbolje bi bilo proveriti i delove diska koji nisu označeni kao loši, a potencijalno su oštećeni. Scandisk i Norton Disk Doctor dobro rade ovaj posao, ali najbolje je da nađeš program iz starijih Norton Utilities paketa koji se zove Norton Calibrate. Pregledaj disk s njim i je disk iole očuvan, trebalo bi da je ono što je označeno kao loše stvarno loše, a označeno dobro - stvarno dobro.
2. Ta kombinacija uopšte nije loša, naprotiv. Verovatnije je da „pucanje" ima neke druge uzroke. Moguće je da su loše podešeni ili ploča ili BIOS. Konsultuj uputstvo za ploču i podesi je kako valja. Takođe, pregledaj BIOS Setup. Problem može biti i na nešto višem nivou: loše instaliranom operativnom sistemu ili nekim drajverima. Najbolje je da prvo to proveriš.
3. Ako si loše podesio ploču, vrlo verovatno da je posledica „pucanje" programa iz drugog pitanja. To što su ploče naizgled iste uopšte ne mora da znači da su one stvarno iste. Uzmi uputstvo za tvoju ploču i podesi je prema njenom uputstvu. Tako ćeš izbeći mnoge probleme. Takođe, nemoj „overclockovati" procesor (terati ga da radi na većem taktu nego što je to predviđeno), jer i to može da ima loše posledice.

Kupovina preko Interneta

Pre svega, želeo bih da vam čestitam na odličnom časopisu (zanemarimo zakašnjenje). Tek odskora ga kupujem i zaista sam oduševljen. Nisam znao kome konkretno da se obratim pa se obraćam celoj redakciji. Imam nekoliko pitanja na koje nikako da nađem pravi odgovor.
Na Internetu sam mesec-dva, ali pošto provodim barem tri sata dnevno surfujući fino se snalazim. Međutim, niko od stranaca (nisam znao kome od naših da se obratim), kao što je i logično, nije znao da mi kaže kako da iz Jugoslavije kupujem na Internetu. Obican sam Srbin te nemam „Visa" karticu. Šta da radim? Zaista bih vam bio zahvalan ako biste mi odgovorili na ovo pitanje.
U poslednjem broju Nataša Usković je u članku „Interent euforija" pisala o United Collegeu, međutim da li biste mogli da mi date neke preciznije i konkretnije podatke (ili još bolje neku njihovu kontakt adresu)?

???
Internet

Koliko je nama poznato, jedini način kupovine preko Interneta za naše ljude jeste preko kreditne kartice. Dakle, ako je vi ne posedujete, morate pronaći nekog ko je ima. Kao što ste pročitali, „United College" je najavio mogućnost rešenja tog problema, ali se za detalje, naravno, morate obratiti njima. Nalaze se u Balkanskoj 12A (Pajsijeva 5), telefon je (011) 2352-111.

Amiga

HARDWARE za Amigu: tastatura, napajanje, modulator, interno proširenje 512KB, DD flopi, sempler, midi interfejs, kabl adapter 3.5" HDD, video bekap... **Tel: 021/392-998.**

PRODAJEM Amigu 500 i Amigu 1200 vrlo povoljno **Tel: 021/392-998.**

STEFAN soft: snimanje igara i programa za sve Amige na HD, CD, Flopy. CD kompleti za A1200. najpovoljnije **Tel: 011/512-366.**

PRODAJEM korišćena 3.5" DD diskete naveliko popust. **Tel: 021/392-998.**

PRODAJEM Amigu 500 2.04 (3MB ram), HDD 210 Mb, kolor monitor. **Tel: 021/392-998.**

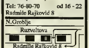
AMIGA factor - otkup, prodaja, popravka svih modela Amiga - PC računara i prateće opreme **Tel: 018/326-347.**

PRODAJEM Amigina proširenja memorije (30). Otkupljujem polovne Amiga, ploče 286, 386 (ispravne/neispravne). **Tel: 011/595-505.**

AMIGA 500, 600, 1200, CD32, monitori, ostalo, . Prodaja. Otkup. Najpovoljnije **Tel: 011/512-366.**

PRODAJEM A 1200 sa HD40MB za 570 DM. **Tel:011/768-070.**

AMIGA 500 i 1200
BUVA COPY
SOFTWARE & HARDWARE
Snimanje:
IGRE 1.5
PROGRAMI 2.5
Isporuka poštom
Tel: 76-80-70 od 16 - 22
Radmile Rajković 8



NIŠ & Surdulice hard. Najjeftinije u Srbiji. Amige 500, video kompleti... **Tel: 018/23-261, 017/84-280.**

SNIMANJE igara i programe za vaše Amiga. Najpovoljnije. **Tel: 011/515-553.**

PRODAJA, otkup Amiga 500/600/1200, oprame, džojstika **Tel: 011/2356-440.**

MI Power: snimanje i razmena softvera. CD prepun softvera po izboru samo 60 DM **Tel: 4898-654 ili 3418-654.**

AMIGA Power - disketa + igre 4din! Amige, monitori itd. Brzo, kvalitetno, povoljno. **Tel: 021/371-899.**

CENE OGLASA

Tekst malog oglasa koji nam šaljete treba da bude čitko otkucan, sa prebrojanim rečima (računaju se i adresa i telefon) i naznakom rubrike (Amiga, PC i Razno). Uz tekst treba priložiti jedan primerak uplatnice (original, ne kopiju) uplaćene na odgovarajući iznos.

Adresa: **Svet kompjutera (mali oglasi), Makedonska 31, 11000 Beograd**

Novac treba uplatiti na **ŽIRO RAČUN:**

40801-603-2-47280

sa naznakom: Kompanija Politika, mali oglas za „Svet kompjutera"
Cena običnog malog oglasa do 10 reči - **15,0** DIN., svaka sledeća reč - **1,5** DIN. Na ukupnu sumu dodati **10% poreza**
Za informacije o oglasima većim od navedenih, obratite se redakciji na tel/fax: **011/322-0552.**

Oglase za 06/97 primamo do 30.05.1997.

VEĆI OGLASI

Format	Dimenzije	Cena
1/2 (V)	(95x275mm)	1100 N.DIN
1/4	(95x135mm)	700 N.DIN
1/2 (H)	(195x135mm)	1100 N.DIN
1/8	(95x65mm)	350 N.DIN
1/16 (V)	(45x65mm)	175 N.DIN
1/16 (V)	(95x30mm)	175 N.DIN
1/32	(45x30mm)	90 N.DIN

Izrada oglasa u redakciji naplaćuje se posebno!

TRIM COMPUTERS
421-203
155-294
Kajmakcalanska 42

AMIGA & COMODORE

1.AMIGA (500/600/1200)
2.COMMODORE64/128
3.DISK 1541/1541 II/1571
4.HARD I FLOPY DISK ZA AMIGU
5.MONITORI COLOR/MONO
6.STAMPACI
7.KASETOFONI

MODUL1(Turbo250,Turbo 2002 I Azimut)
MODUL2(Turbo250,Azimut,Disk fast load) Disk fast copy,Copy202.....
MODUL3(Turbo250,Simon's BASIC I Azimut)
MODUL4(Turbo250,Turbo tape II,Spec fast,) Azimut,Monitor 49152.....

DODATNA OPREMA

1.FILTERI STAKLENI I MREZASTI
2.DISKETE 3,5"&5,25" HD I DD
3.KUTIJE ZA DISKETE 3,5" I 5,25"
4.PODLOGE ZA MISA
5.RF MODULATORI
6.PROSIRENJA 512KB
7.JOYSTIK (VELIK IZBOR)

KABLOVI
IZRADA I PRODAJA ZA COMMODORE I AMIGU

SERVIS & OTKUP
AMIGA 500,500+,600 I 1200
COMMODORE 64/128 I OSTALE OPREME

SOFTVARE
VELIKI IZBOR
KASETNIH I DISKETNIH IGARA

SVU ROBU SALJEMO POSTOM

ASTROSOFT - snimanje igara i programe na disketa, hard disk, Cd. Najpovoljnije **Tel: 021/314-994.**

COPY CLUB amiga
Isporuka poštom
Kvalitetno snimanje:
SNIMANJE 1 DIN.
OD 11 - 18 ČAS.
011/32 47 288

SCUBA - 011/2353-110, 458-719. Prodaja, otkup. Amige, monitora, HDD. Rasprodaja disketa!!!

Arise Soft
AMIGA 500, 500+, 600, 1200
disketa + igra = 3,50 din.
tel: 013 / 817 - 640

Razno

ITALIJANSKI mini kasetofoni. 90,00 din. (Neuništivi - pogodni za decu i za izlet). **Tel: 010/23-287.**

L.S. - soft: originali, igice, uslužni i obrazovni programi za C 64/128. (Kaseta/disk). **Tel: 018/369-711.**

BEŽIČNI mikrofon (baby - alarm, špijun - buba) 90 din. Toki voki (par) 90 din. **Tel: 010/23-287.**

KNJIGA "PC za početnika", sa preko 50 ilustracija i puno razumljivog teksta, opisuje sav postojeći hardver, osnove DOSa, obradu i štampanje teksta i upotrebu nekoliko najpopularnijih programa za PC. Priručnik je namenjen apsolutnim početnicima bez obzira na uzrast i stepen obrazovanja. Priručnik je formata B5, sa kolor, plastificiranim koricama a cena 40 din. **Tel: 010/23-287.**

KOMPJUTERSKI stolovi. Izrađeno po inostranim katalozima. TV, police. **Tel: 011/501-204.**

ALARM za stan sa šifrom i kodžak sirenom 190,00 din. **Tel: 010/23-287.**

SONY
PlayStation
konzole
igre
oprema
UGRADNJA ČIPOVA
011/1776-129
NAJNIŽE CENE !!!

Jelovnik kome se ne može odoleti

CD kompleti

WIN 97 + Internet ... 20
Sastojci: Windows 97, MS Office 97, Corel Draw 7, MS Internet Explorer 4, Netscape Navigator 4, Netscape Cache Explorer, MS Front Page 97, Eudora pro 3 0, Voice Email 3, Internet Chameleon 5 0 Internet Creator 3 05, HMPG Office 1 0, Corel Web Graphics Suite, All in one Internet, Photoshop 4 0 MS Plus 95, Norton Comm 95, Norton Utilities 97 Acrobat Distiler, Premiere 4 2 Lotus Organizer 97 TBAV 7 08...

WIN 95 III 20
Sastojci: Windows 97, MS Office 97, Corel Draw 7, Photoshop 4 0, 3d Studio Max, Lightwave 5 0, MS Plus 95 gold MS Internet Explorer 3, Norton Commander 95, 95 Booter 4.0 Acrobat Distiller, Adobe Premiere 4 2, All in one Internet, Bit-ware 3 30, Cakewalk 4,01, Cleansweep 3 0, Fasttracker 4 0 Front Page Hot Java 95, Lotus Organizer 97, Sound Forge 4 0, TBAV 7 06, Win Checkit 4 0...

WIN 95 II 20
Sastojci: Windows 95 4.1, Auto Cad 13 95, Calemus 95, Microstation 95, Abc Flowcharter 4.0, Adobe Page Maker 6 0, Freehand 5.0, Freelance 95, Hijsak 95, Jankov Mapper, Smartsuite 96, Midi Soft Studio, MS Exchange 95, PC Anywhere 95, Pro Comm 3,0, Razor 2 0, TBAV, Toy Story SS .

WIN 95 I........... 20
Sastojci: Windows 95, Windows 95 Pen European, Adobe Photoshop, Corel Draw 6.0, Win Fax pro 7 0, Visual Basic 4 0 pro, Herward Grafix, Mapper 95, MS money, MS Office (Excel, Word, PPoint, Access ...), MS Plus, Norton Antivirus, Norton Navigator, Norton Utilities, Pagemaker 6 0 Visual fox pro...

Strategije 20
Sastojci: Red Alert, Warcraft 2, Battleship, Battle isle 3, Civilization 2, Lords of the Realm 2, Star General, Master of orion 2, M.A.X., Command & Conquer, Heroes of Might & Magic 2, Settlers 2, Z, Deadlock, Steel Panthers 2 ...

Hit Mix 1 20
Sastojci: FIFA Soccer 97, NBA Live '97, NHL Hockey 97, Red Alert, Tomb Raider, Space Jem, Duke Nukem 3D Atomic, Screamer 2, Destruction Derby 2, Need For Speed, Formula 1 Grand Prix 2, Toy Story, Privateer 2, Queke ...

Hit Mix 2 20
Sastojci: Discworld 2, Lords of the Realm 2, Heroes of Might & Magic 2, Death Rally, Power Rangers FX Fighter Turbo, Sonic the Hedgehog, WWF In Your House, F-22 Lightning 2, Gene Wars, Road Rash, Star Control 3, Gene Machine Network Q Rally...

Borilački 20
Sastojci: Mortal Kombat, Mortal Kombat 2, Ultimate Body Blows, Brutal Paws Of Fury, Primal Rage, Fist Fight, Mortal Kombat 3, SSF2 New Challengers, Battle Arena Toshinden, Battle Beast Rise Of Robots 2, Virtua Fighter, Xenopage 1 1, Cat Fight, Cyber Gladiators Batman Forever Arcade Power Rangers FX Fighter Turbo ...

Sport. 20
Sastojci: FIFA Soccer '97, NBA Live '97, NHL Hockey 97, Ultimate Soccer Manager 2, Space Jem, NBA Hang Time NBA Jem Extreme, Davis Cup Tennis, EA Sports Cricket, Sensible Soccer 97, Winter Sports, Wayne Gretzky Hockey, Sideline Sports, Colledge Slam, Kick Off '96, International Tennis, NCAA Championship, Tracksuite Manager 2 ...

Vožnje............. 20
Sastojci: Screamer 2, Formula 1 Grand Prix 2, Need for Speed S E , Nascar Racing 2, Network Q Rally, Indy Car 2, Grand Prix Manager, World Rally Fever, Micro Machines 2, Track Attack, Martini Racing, Death Rally, Daytona USA, Eat My Dust, Road Rash ...

Originalni CD naslovi

Programi:
3D Studio max , OS/2 4.0 Merlin, Windows 97, Office 97, Corel Ventura 7, Corel Draw 7, Learn to speak Eng., Learn to speak Ger., Encarta 97, Cinemania 97 ...

Igre:
Need for Speed 2, Comanche 3. Outlaws, MDK, Risk, Kick Off 97, KKND, Counterstrike, Flying Corps. Die Hard Trilogy, Reloaded, Tunnel B1, Power F1. The Crow, Discworld 2, Fifa 97, Nba live 97, NHL Hockey 97, Tomb Raider, Space Jam, Red Alert. Diablo, Sega Rally, Larry 7, Civ 2 Scenarios, Panzer Dragoon, Master of orion 2, Privateer 2, Phantasmagoria 2, Dragon Lore 2, FS 6.0, Ultimate Soccer, Manager 2, Megarace 2. ...

Pogledajte naš jelovnik. U njemu ćete naći sve ono što je vašem kompjuteru potrebno da bi normalno funkcionisao. Ali to je samo njegova prva strana. Na našem meniju se nalazi za svaki kompjuter ponešto. Tu možete naći i enciklopedije, obrazovni software, igre, multimedijalna izdanja, dečiji software, programerske alate ... Rado ćemo „ispržiti" CD po vašoj želji, napraviti kopiju nekog diska, ili spremiti specijalitet kuće „Back Up" vašeg harda (za 2 osobe).

Mi nudimo pravu hranu za vaš kompjuter!

Software BEAM

Dostojevskog 13/suteren
Banovo Brdo
11030 Beograd
011/559-839

Radno vreme od 12 h do 20h

Razno

C64,128, CP/M
Uslužni programi i igre na disku i kaseti (pojedinačno i u kompletu). Uputstva, Katalog. Isporuka pouzećem istog dana
tel: 021/611-903

PRODAJEM Notebook - Texas Instruments, , Extensa 455*, Intel DX4/75MHz, 340MB HD, 4 MB RAM, kolor, Touch Pad. **Tel: 011/39-72-610.**

ROK ZA PRIJEM OGLASA ZA JUNSKI BROJ "SVETA KOMPJUTERA" DO 30. MAJA

PRODAJEM Commodore 64, monitor, disk, diskete, kasetofon, štampač, joustick. **Tel: 012/333-071.**

od 14h **024/21557** do 20h
TRANSKOM
C64 diskete,kasete i originali
AMIGA programi i igre samo na VHS kasetama i CD romovima
PC plug & play CD kompleti sa snimanjem setup-a i pozicije direktno sa cd-a

BUDITE PAMETNI !
- MNOSTVO CD originala: MDK, KKND, NBA, hang time, independence day, Tomb raider, Diablo, NBA 97, FIFA 97, SCREAMER 2, RED ALERT...
- MNOSTVO PROGRAMA: COREL DROW 7, 0' WINDOWS 95,97 OFFICE 95,96, sve od ADOBEA, 3D studio max, ENCARTA 97...
- MNOSTVO KOMPILACIJA ...
NAJPOVOLJNIJE PRAZNI CD-I **2222-959**

DIELEKTRA
prodaja-nadogradnja-servis
·KONFIGURACIJE:
-Pentium 100/133/150/166 MHz
-486DX4-X5/133 MHz
ŠTAMPAČI:
EPSON. HP·
-LX-300/LQ-100 -5L/6P/6MP
-Stylus 200/1000 OKI.
-Stylus color 200/500 -4w/600
KOMPONENTE:
-SIMM memorija 4/8/16/32 Mb
Fax modem 14400/33600 (int/ext)
-Sound blaster 16/32 bita
Aktivni zvučnici 60/150 W
Monitori, video kartice i dr.
Hotel "Srbija" 10-18h
489-04-04 lok 215

SNIMANJE NA CD
PO VAŠEM IZBORU - 23
HIT CD KOMPLETI - 18
SNIMANJE NA HARD
100 MB - 20 DIN
INSTALACIJA PROGRAMA...
CD ORIGINALI OD 10 DM
ZAMENA I PRODAJA IGARA ZA SEGU I SONY
ZAMENA 10 DIN.
PRODAJA 15 DM
PC - PROFI 011/501-816
Poručnika Spasića 12/20, Žarkovo

PC

INTERFEJS za povezivanje Casio adresare sa PC-jem Vrlo povoljno. **Tel: 021/392-998.**

AMIGA FACTOR - otkup, prodaja, popravka svih modela Amiga - PC računara i prateća oprema. **Tel: 018/326-347.**

OTKUP i nadogradnja PC kompjutera. Polovna konfiguracija. **Tel: 011/788-328**

PC KLUB
RADIMO SVAKIM DANOM
011/ 146-307 21
N.BEOGRAD Bul. Lenjina 10/47
SNIMANJE NA CD I DISKETE
PROGRAMI I IGRE
SNIMANJE CD PO IZBORU 25
preko 5000 naslova
SNIMLJEN CD KOMPLET 20
* operativni sistemi tekst,fontovi
* grafika,stono izdavastvo
* cad dizajniranje,animacija
* elektronika,programiranje matematika
* najtrazenije igre
CD ORIGINALI 15 PRAZNI CD 12

PENTIJUM, 486/133, konfiguracija, konponente. CD Panasonic x 12, zvučne karte, grafičke karte, modemi, procesori Intel, AMD, Cynx, štampač. **011/444-44-26, 494-072.**

CD originali 12 DM programi (Corel Draw 7, Ventura, Learn to speak English, Windows 97..). Najaktuelnije igre **Tel: 621-401, posle 20h**

MIDI
adapter za PC
+ kablovi
021/39-29-98

OTKUP polovnog hardvera, prodaja komponenata, konfiguracija, nadogradnja sistema. Održavanje računara, spašavenja podataka. **Tel: 011/778-079.**

DINA
diskete, hard, CD-ROM
IZNAJMLJIVANJE, SNIMANJE, PRAZNE PLOČE
SDK, Palilulska pijaca, 27 marta, Dr Dragoslava Popovića 10.
3242-723
u centru grada
INSTALIRAMO OPTIMIZUJEMO OBUČAVAMO
Dođite za sve što Vam treba!
DOLAZIMO I KOD VAS !

PROGRAMI ENCIKLOPEDIJE IGRE
PC CD-ROM ORIGINALI
4895-865
444-3850

EURO CD STUDIO
TEL: 021 338 593 BESPLATAN KATALOG N. SAJMA 6/331 NOVI SAD
KOPIJE 2300 ORIGINALNIH CD-a 17
CD KOMPILACIJE PO VAŠEM IZBORU 20

ASTROSOFT - snimanja igara i programa na diskete, hard disk, CD. Cedeteka. **Tel: 021/394-994.**

KOMPJUTER servis 011/434-287, Slavija Kupoprodaja, nadogradnje PCa. Popravka Amiga, Comodore.

PRODAJEM PC copy club za 500 DM **Tel: 011/768-070.**

NS games. Najjeftinije konfiguracije i komponente. Besplatna ugradnja. Najzanimljivije snimanje na diskete, hardova i CD ove. Cedeteka. **Tel: 021/365-713.**

BBS POLITIKA
3229-148
BBS

Studio Subotica
NAJNOVIJI
PC & Amiga software!
Hardware po SUPER cenama!
Samo kod nas: Mastering Visual Basic5.0(=185din)
Najnoviji PC Originali=20
Snimanje kompleta po izboru=30
PROVERITE na tel:
(024) 25-671 Katalog možete preuzeti i modemom (10-20h)!

HARDWARE
Diamond Stealth 2500
120.- SB Vibra FM 140.-
ET6000 2,25 MB 150.-
SOFTWARE
CD originali od 15.- Mix 30.-
flopi 1,5 - sa disketom 7 din
šaljemo pouzećem
BLACK CAT
025/ 20-189

Preko 3.000 zadovoljnih ljudi već zna

zašto smo najbolji.



PC CD ROM

WIN '95 PAK
- MS WINDOWS '95
- MS PLUS FOR WIN '95
- MS PUBLISHER '95
- MS OFFICE PRO '95
- MS INTERNET EXPLORER
- PAGE MAKER 6 0
- COREL 6 0
- MICROSTATION '95
- WIN FAX PRO 7.0

+ oko 15 programa

NEW WIN '97 PAK
- MS WINDOWS '97
- MS OFFICE '97
- MS CAMCODER '97
- MS EXTRA CLIPART '97
- NORTON UTILIT 95. 2.0
- COREL DREAM 3D 7.37
- COREL PHOTO PAINT 7 37
- COREL VENTURA 7 13
- PAGE MAKER 6 5

+ oko 10 najnovijih programa

NEW ULTRA NEW 2
- SOFT IMAGE 3.51
- BORLANO C ++ 5 01
- MS FRONT PAGE '97
- PAGE MAKER 6 51 update
- MS EXCEL '97
- ORCAO LAYOUT 7 0
- ORAFIX CAO PRO 4 1
- MS WORD '97 upgrade
- A CAO ELEC. & MECH.SYM

+ oko 15 najnovijih programa

CAD
- A CAD C4
- MICROSTATION 5.0
- AUTO CAO 13
- AUTO CAO 13 dodaci
- QUICK CAO 4 0
- ARHI CAD 4 55
- ARHI CAD bonus
- VISUAL CAD
- A CAO LITE 3 0

+ oko 30 programa

DTP/GRAFIKA
- COREL ORAW 7 0
- PHOTOSHOP 4 0
- PHOTO FINISH 4 0
- QUARK XPRESS 3 32
- PAGE MAKER 6.5
- OMNI PAGE PRO 7 0
- ADOBE ACROBAT
- FREE HAND 7 0
- COREL VENTURA 7

+ oko 35 programa

ANIMACIJA
- LIGHT WAVE **5.0**
- 3D STUDIO MAX
- 3D STUDIO MAX update
- 30 STUDIO 4 0
- 3D STUDIO efekti
- 30 STUDIO dodatci
- 3 OS MAX 1 1 SOK
- 3 DS MAX plug-ins
- IMAGINATOR

+ oko 30 programa

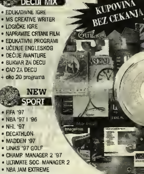
MUSIC MIX
- MIOI MUSIC II
- MUSICATOR AUOIO 1.0
- CUBASE 3.0
- SOUNO FORGE 4.0
- OIGITAL ORC. + 2.0
- SCREAM TRACKER
- MUSIC PROSE
- MUSIC STAR
- MUSIC PRINTER

+ oko 15 programa

DECIJI MIX
- EDUKATIVNE IGRE
- MS CREATIVE WRITER
- LOGIČKE IGRE
- NAPRAVITE CRTANI FILM
- EDUKATIVNI PROGRAMI
- UČENJE ENGLESKOG
- DEČIJE AVANTURE
- BUKVAR ZA DECU
- CAD ZA DECU

+ oko 20 programa

KUPOVINA BEZ CEKANJA



HIT IGRE '96
Najprodavanije igre u 1996
- FIFA '96, NBA 96
- RAY MAN
- FORMULA 1 GP 2
- NEEO FOR SPEEO
- MORTAL KOMBAT 1, 2 I 3
- C & CONNQUAER
- WAR CRAFT II
- DUKE 3D

+ oko 15 hitova

NEW STRATEGIJE NEW
- RED ALERT
- HEROES OF M & M 2
- MASTER OF ORION 2
- LORDS OR REALM 2
- STAR GENERAL
- STEEL PANTHERS 2
- MAGIC THE GATHERING
- BLOOD & MAGIC
- M.A X.

+ oko 20 hit strategija

NEW RACING MIX
- FORMULA 1 GP 2
- SCREAMER 2
- NETWORQ RALLY
- NASCAR RACING 2
- DESTRUCTION DERBY 2
- DEYTONA USA
- ROAD RUSH
- MONSTER TRUCK MADNES

+ oko 20 hit vožnji

NEW SPORT
- FIFA '97
- NBA '97 I '96
- NHL '97
- DECATHLON
- MADDEN '97
- LINKS '97 GOLF
- CHAMP MANAGER 2 '97
- ULTIMATE SOC MANAGER 2
- NBA JAM EXTREME

+ oko 15 hit igara

EROS MIX 1
- PLAY BOY '96
- GIRLS COLLECTION B
- GIRLS COLLECTION 9
- GIRLS COLLECTION 10
- GIRLS COLLECTION 11
- MORE WOMAN
- NAOMY CAMPBELL
- SEXY GOLF
- MORBID PORNO PICTURES

+ oko 35 programa

EROS MIX 2
- PLAYBOY BEAUTYS
- PENTHOUSE HOT
- PERVERT COLECTION
- BIZZAR PICTURES
- GIRLS COLLECTION 12
- DOGS XXX
- MADONA
- TEREZA ORLOWSKI
- EROTSKE AVANTURE

+ oko 25 novih programa

PLAY MIX 2
- TOMB RIOER
- PRIVATER 2
- FIFA '97
- HEROES OF M & M 2
- SPACE JAM
- D N 3D PLUTONIUM PAK
- DISC WORLD 2
- DESTRUCTION DERBY 2
- SONIC

+ oko 10 najnovijih hitova

NEW PLAY MIX 2
- NBA '97
- SCREAMER 2
- US NAVY FIGHT. '97
- ULTIMA SOC. MANAGER 2
- POWER F1
- BATTLE SHIP
- GRAND PRIX MANAGER 2
- BROKEN SWORD
- SKY NET

+ oko 10 najnovijih hitova

NEW PLAY MIX 2
- L S LARRY 7
- DIE HARD TRILOGY
- THROPHY BASS 2
- ACE VENTURA
- GRAND P MANAGER 2
- CHAMP MAN. 2 ITALY '97
- RED ALERT TOOLKIT
- SCORTCHER FINAL
- EMPEROR OF FAOING SUN

+ oko 10 najnovijih hitova

EXIT PRODUCTION 11000 Beograd

Naručite pouzećem ili preuzmite

Coll (011) 185.747 Belgrade (011) 187.834

miro

SMART MULTIMEDIA SOLUTIONS

miroVIDEO DC30 / DC20 / DC10

Od profesionalnog do kucnog nivoa, ove kartice Vam omogucavaju pravi digitalni video studio u vašem računaru. Napravite spot, reklamu ili prezentaciju sa neviđenom lakocom. Već dokazane na našem tržištu

miroMEDIA PCTV

Hit u svetu! Kartica koja daje odličan prijem TV signala na monitoru Vašeg računara u svim veličinama. Možete i snimati pokretne/zamrznute slike na hard-disk



miroCRYSTAL VR2000 / VR4000

Izuzetne 3d grafičke kartice koje pokreće S3 Virge/Vx procesor uz pomoć 2mb ultra brze Vram memorije. Model VR4000 sadrži 4mb Vram-a. Naravno i tu je TV izlaz

miroMEDIA 3D / miroCRYSTAL 3D

Kartice istih osobina kao VR serija osim što sadrže 2mb pristupačnog ali i dalje izuzetno brzog fast edo Ram-a (35ns) bez opcije proširenja. Model miroCRYSTAL nema TV izlaz

miroCRYSTAL 22SD

Kartica ranga Diamond Stealth 2001 sa 2mb fast-edo memorije. Miro kvaliteta po izuzetno pristupačnoj ceni



miroMEDIA fanatix

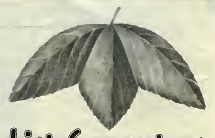
3D naocare za novi doživljaj Vaših omiljenih igara

miroMEDIA Remote

Daljinski upravljač kao zamena za miša. Novi dizajn

miroMEDIA Surround

Da li ste čuli za Dolby Surround sistem sa 5 zvučnika?



List Computers

Cara Uroša 35, tel 011/185.747, 187.834, od 10-18

133 *pentium* **Inferno**	200 *pentium* **Conquistador**	166 *pentium* **Diabolique**
Pentiumska matična ploča sa Intel Vx čipovima i 256 Kb keš memorije, Ibm/Cyrix/Amd procesorska jedinica snage 133Mhz, 16Mb radne memorije EDO familije, S3 grafička kartica sa 1Mb memorije, Flopi disk uređaj za 3.5" 1.44Mb diskete, 14" Kolor monitor bez zračenja, Tastatura za Win95; Mitsumi miš sa 2 tastera, 1,3Gb Hard disk uređaj	Pentiumska matična ploča sa Intel Vx čipovima i 256 Kb keš memorije; Cyrix procesorska jedinica snage 200Mhz, 16Mb radne memorije EDO familije; S3 grafička kartica sa 1Mb memorije; Flopi disk uređaj za 3.5" 1.44Mb diskete, 14" Kolor monitor bez zračenja, Tastatura sa 104 tastera za Windows 95, Mitsumi miš sa 2 tastera, 1,3Gb Hard disk uređaj	Pentiumska matična ploča sa Intel Vx čipovima i 256 Kb keš memorije, Ibm/Amd procesorska jedinica snage 166Mhz, 16Mb radne memorije EDO familije, S3 grafička kartica sa 1Mb memorije, Flopi disk uređaj za 3.5" 1.44Mb diskete, 14" Kolor monitor bez zračenja, Tastatura za Win95, Mitsumi miš, 1,3Gb Hard disk uređaj
1410 dukata	*1660 dukata*	*1510 dukata*

... možete naručiti i konfiguracije po Vašoj želji ...

Kupon iseći, označiti vrstu kataloga i poslati na našu adresu

Da! Želeo bih besplatne informacije!

- ☐ Digitalni video editing (DC10 / DC20 / DC30)
- ☐ Grafičke karte (CRYSTAL 3D, 22SD)
- ☐ Grafičke karte sa TV izlazom (VR2000/4000, MEDIA 3D)
- ☐ Kartice za prijem TV signala (miroMEDIA PCTV & Remote)
- ☐ Igrački komplet (Adventure & Game Set: Fanatix, Surround)

Specijalna ponuda (dok zalihe traju)

profesionalna video mixer (genlock) kartica u SVHS kvalitetu firme Fast = 999 -

Kupite računar od ljudi koji znaju svoj posao

Dostavljamo računarsku opremu i delove kupcima na kućnu adresu, Pružamo garantni rok od 12 meseci, kao i vangarantni od 3 godine, Besplatna tehnička podrška tokom garantnog roka (1 god), Obezbeđujemo besplatnu zamenu neispravnih delova u roku od 24h, Besplatan softver bez ograničenja prilikom kupovine, Obezbeđujemo 48h testiranje za svu opremu iz prodajnog programa, Računare povezujemo u mreže i proizvodimo specijalizovani softver, Sve cene su date bez poreza na promet; Isporuka odmah po uplati 100% avansa na žiro račun



BM

MARKETING
SERVISIRANJE
PROIZVODNJA
PC RACUNARA

OSNOVNE PLOCE

[illegible]	ISA	[illegible]
486 DX4/5 133 MHz + EIDE + FD + I/O	VLB	125
Open Acer 57 Pent SIS USB+IDE+I/O	PCI	175
Open Acer 5K Pent. HX IDE+I/O	PCI	210
Open Acer 5T Pent. 430 TX MMX USB IDE+I/O	PCI	260
Open Acer 6I Pent. PRO Natoma IDE	PCI	530
Open Acer PentiumII430TX+KlamathCPU 233/266MHz		2300/2550
Open Acer USB-Universal Serial Bus adapter		30

CPU / MEMORIJA

AMD DX 5x86 133 MHz	70
AMD K5 100 / 133 / 166 MHz	125 / 160 / 290
Intel Pentium 133/166 MHz	270 / 400
Intel Pentium MMX 200 MHz	600
Pentium PRO 166 MHz, 512 KB / 200 MHz, 256 KB Cache	600 / 1100
Hladnjak vent. 486/ Pentium / Pentium Pro	10 / 10 / 35
1 MB SIMM	12
4 / 8 / 16 / 32 MB EDO 72pin PS/2 SIMM	38 / 60 / 100 / 350
16 / 32 / 64 MB SDRAM DIMM 168pin	[illegible]

TVRDI DISKOVI / DISKET JEDINICE / CD / KONTROLERI

1.3 GB Seagate Quantum/WD/Fujitsu	IDE	[illegible]
1.6/1.7 GB Seagate/Quantum/WD/Fujitsu	IDE	370
2.1 GB Quantum/Fujitsu	IDE	410
2.5 GB Quantum/Fujitsu	IDE	450
3.2 GB Quantum/WD	IDE	580
5 GB Maxtor	IDE	900
2.1 GB Quantum/Seagate	SCSI	840
3.3 GB Quantum	SCSI	790
Eksterno SCSI kućište 5.25" napajanje 50W	SCSI	200
1.44 MB Sony / 1.2 MB Teac / Epson	FD	50/80
CD ROM Open Acer 8/12/16 br. IDE		170/200/250
Sony 920S Philips 6020 CD pisač 2/6 br. interni	SCSI	1100
Yamaha CD pisač 4/6 br. interni	SCSI	1550
Iomega ZIP drive 100 MB. (disk 100 MB. 40,-)	SCSI/LPT	340
IDE/FD + I/O / EIDE/FD + I/O	ISA/VLB	15/20
Adaptec 1520 / 1542C SCSI	ISA	150/250
Adaptec 2940/2940 SCSI	PCI	[illegible]

Prenosivi - Notebook / Palmtop računari

Hewlet Packard LX200 2 MB	[illegible]
Casio Cassiopeia A-11 4MB ROM 4MB RAM Win 95 CE	1500
Open Acer 350C kolor 586/100 8/430 MB	1850
IBM 365XD Pentium 120MHz 10.4" Activ 8MB 1.1GB CD	[illegible]

BM Clasic Pentium 133 / 166

Open PCI Pentium osn ploca + Intel/AMD K-5 133/166MHz
1.3 GB HD + 1.44 MB FD + 16 MB RAM
Mini Tower 200 W + Miš sa podlogom Open Accufeel tast.
SVGA PCI 64 bita graf kartica + 14" Kolor monitor

AMD K-5 133/166 MHz	1365 / 1525
Doplata 15" monitor Acer/ CD 8x/ HD 2.5 G	180/165/120
Intel 133/166 MHz	1495 / 1635

GRAFICKE KARTICE

Trident 9?2 X5 / 1 MB	ISA		[illegible]
Cirrus Logic 5429 / Trident 9440	VLB	1	40
Cirrus Logic 54M40	PCI	1	55
S3 Trio 64 V + MPEG sw	PCI	1	65
Proširenje sa 1 na 2 MB SOJO RAM			30
Open AcerGraph PT80 S3Virge 3D Mpeg2/4Mb Edo	PCI		140/200
Tseng ET-6000 (128-bitni video procesor) 2,5/6 MB	PCI		180/270
Matrox Mistique Matrox Milenium 4 MB	PCI		400/600
Miro Video DC30 MPEG real time	PCI		1650

TASTATURE / MIŠEVI / MULTIMEDIJA FAX MODEM / KUĆIŠTA / MREŽA

Cherry G83-6000 YU/ASCI / Cherry G83-3000 YU/ASCI	50 / 25
Open Acer 52 TW ASCI Accufeel	35
Chicony Natural 104 Win 95 ASCI tastatura	65
Miš (3 tastera) / Genius 3 miš sa podlogom	15 / 35
Microsoft OEM RS-232 sa podlogom	60
Open Acer Sound Magic S22/AW32 3D Crystal SBlaster	90
Open Acer Sound Magic S23/AW32 3D+WaveTable SB	120
Open Acer Sound MP32 Fax/Modem/Voice 33.6+3DSblast.	160
Creative Labs Sound Blaster VIBRA + FM	160
Creative Labs Sound Blaster AWE32 PnP 96	270
Creative Labs Sound Blaster AWE64 PnP 96	420
Casio QV 100 digit.kamera(640x480 dpi)64/128slika 2MB	1600
Microsoft multimedija Mikrofon za Sound Blaster	25
Multimedija aktivni zvučnici 10/40/80 W (par)	40/80/90
Fax/Modem/Voice MNP-5 interni 14.4 / 33.6 K	70 / 180
Open Acer F34 Fax/Modem/Voice/DSVD 33.6 K	200
Fax/Mod./Voice "Robotics Sportster 33.6 K interni/eksterni	300 / 340
Fax/Mod./Voice "Robotics Courier 33.6 K eksterni	700
UPS 600 VA jedinica za neprekidno napajanje/ 1000 VA	450/1000
Open Acer BG65 Mini Tower AT Baby 200 W SPS	125
Open Acer HX65 Midi Tower ATX 200 W SPS	170
Mini Tower kućište 200W / DeskTop 200W	65/75
Big Tower kućište 250W	140
NE 2000 mrežna karta BNC+UTP ISA / PCI	45 / 100
50 mrezni kabl	2
BNC mrežni konektor / BNC nastavak kabla / Terminator	4 /10/10
Povoljna ponuda upack mrezn. kabl 6d	[illegible]

MONITORI

Zaštitno staklo filter 14/15"	30
SVGA 14" Mono	150
Open Acer 7134E 14" (1024*768) digital NI LR	420
Philips 104S 14"(1024*768dpi)Int./ 104B NI LR	380 / 420
Open Acer 7156L 15" (1280*1024)analog NI LR	550
Open Acer 7156L 15" (1280*1024)digital NI LR	640
Philips 105A 15" (1280*1024)digital NI LR audio	770
Open Acer 7176i 17" (1600*1280)digital NI LR	1150
Philips 107A 17" (1600*1280)digital NI LR audio	1700
Open Acer 7198 21"(1600*1280)digital NI LR	3500
Philips 201CS C[illegible] 21" (1600*1280)digital NI LR	5400

BM Standard Pentium MMX 200

Open PCI Pentium TX osn ploca + Intel MMX 200MHz.
2.5 GB HD + 1.44 MB FD + 32 MB SDRAM
Open Mini Tower + Genius 3 Miš + Open Accufeel tast.
Open S3 Virge 2MB 3D graf kartica
Open 15" Digital Kolor monitor
Open CD ROM 12x — 3150,-
Doplata Acer 17" monitor i graf kartica sa 4 MB — 500

PRINTERI / PLOTERI / SKENERI

Epson LX 300 matrični printer	9igl	A4	290
Epson FX-1170 matrični printer	9igl	A3	850
Epson DFX 5000 + matrični printer	9igl	A3	3.300
Epson LQ-100 / Epson LQ-300 matrični printer	24igl	A4	300/390
Epson LQ-570 matrični printer	24igl.	A4	560
Epson LQ-1070 matrični printer	24igl.	A3	1070
Traka 9 pin. A4 / A3 24 pin. A4 / A3			15/20 20/30
Epson Stylus 820 ink jet printer	360	A4	360
Epson Stylus 1000 /1500 ink jet A3/A4	360		1000/1500
Epson Stylus 200 Mono / 400 Color A4	720		370/550
Epson Stylus 500 / 600 Color ink jet printer	720	A4	610/700
Epson Stylus Color PRO ink jet printer	720	A4	750
Epson Stylus Color XL PRO ink jet printer	720	A3	2450
PaperStylus 720dpi 200 listova / folija 25 listova			75/145
Mastilo 800-1000 / Color Cm-CMY			50 / 50 110
Hewlett Packard 5L laserski printer / 6L	600	A4	780 / 950
Hewlett Packard 6P/6MP laserski printer A4	600		1480/1950
Hewlett Packard 5 laserski printer	600	A4	2900
Hewlett Packard 4V laserski printer	600	A3	3800
Hewlett Packard Color Jet 5 laserski printer	1200	A3/4	12000
Hewlett Packard DesignJet 230mon ploter/post.	600	A0	6300/750
Hewlett Packard DesignJet 330kol ploter/portalje	600	A0	7880/1150
Hewlett Packard DesignJet 750Ckol ploter/port.	600	A0	14440
Memorijsko proširenje 4MB / Postscript 6P / 4+ / 4V			220/500/550/700
Toner 4L-4P / 5L 6L / 5P / 4+ / 4V			110/130/150/240/330
Open Acer Scan 300F kolor skener 24 bit.	300	A4	850
Hewlett Packard 4 P kolor skener	300	A4	900
Hewlett Packard 4 C kolor skener	600	A4	[illegible]

Apple Macintosh / Power Computing

Power Mac 4400 200MHz 16MB/1.2GB/CD 8x	[illegible]
Power Mac 8200 120MHz 16 MB 1,2GB/CD 8x/L2 Cashe	4100
Power Mac 7600 132MHz 16 MB/1,2GB/CD 8x/L2 Cashe	4600
Power Mac 8600 200MHz 32 MB/2GB/CD 12x/Zip	7500
Power Mac 9600 200MHz 32 MB/4GB/CD 12x/1MS 4 MBgr card	8500
Power Mac 9600 200MHz MP 32 MB/4GB/CD 12x/1MS	10600
Power Center 150MHz 16MB/1GB/CD4x/512Kb L2/4MBgr card	5200
Power Tower 200MHz 16MB/2GB/CD8x/1MB L2/4MBgr card	7900
Power Tower Pro 225MHz 16MB/2GB/CD8x/1MB L2/1MS 8MB	10300
Apple Multiple Scan 15" AV monitor	1200
Apple Multiple Scan 17" 1705 monitor	1550
Apple Vision 1710 17" / 1710 AV 17" monitor	2000 / 2350
Apple Multiple Scan 20" monitor	4400
Philips 9->15 adapter VGA / Mac	50
Apple Design / Extended / Adjustable tastature	180 / 290 / 420
Apple Desktop Bus 3 miš	95
DIMM modul 64 bit. 168 pin. 16 / 32 / 64 MB	240 / 420 / 810
DIMM modul 64 bit 168 pin 1 MB VRAM 70 nsec.	145
Apple Laser Writer 12 / 640 PS laserski printer A4 Postscript	3500
Apple Laser Writer 16 / 600 PS laserski printer A4 Postscript	4400
Apple Color One Scanner 1200/30	[illegible]

BM PRO Pentium II Klamath 266

Open PCI Pentium II TX osn ploca + Intel Klamath 266MHz.
2.5 GB HD + 1.44 MB FD + 64 MB SDRAM
Open Midi Tower + Microsoft Miš + Open Accufeel tast.
Open S3 Virge 4MB 3D graf kartica
Open 17" Digital Kolor monitor
Open CD ROM 16x — 5550,-
Doplata Acer 21" kolor monitor — 2750

Vojvode Milenka br.9 Beograd, tel./fax 011/ 644-398, 645-227,687-608 e-mail: bm@beograd.com htpp://www.AOpen.com.tw

POBEDITE !

Brzina

AMD Pentium K5 PR-100
Intel VX mobo, 256KB
16 MB EDO RAM
1.44 MB floppy disk
1,3 GB hard disk
SVGA 1MB
14" monitor kolor NI/LR
minitower, tastatura
miš Genius
Windows 95, software 95

1.280,00

Doplate:

AMD K5 PR-133	40
Cyrix 6x86 P166+	130
Intel 133 MHz	140
1 7 GB Hard Disk	40
SoundBlaster pro 16 bit	50

birajte poklon uz konfiguraciju:
CD naslov, diskete, filter

komponente
nadogradnja
servis
održavanje
originalni cd naslovi



Snaga

AMD Pentium K5 PR-133
Intel VX mobo, 256KB
16 MB EDO RAM
1.44MB floppy disk
1,7 GB hard disk
SVGA 1 MB s3 Trio 64 v+
14,4 K fax/voice modem
Sound Blaster 16-bit
14" monitor kolor NI/LR
minitower, tastatura
miš Genius
Windows 95, software 95

1.470,00

Brutalnost

Intel Pentium 166 MHz
Intel VX mobo, 256KB
32 MB EDO RAM
1.44 MB floppy disk
2,1 GB hard disk
SVGA 4MB s3 Virge 3D
33,6 K modem fax/voice
Sound Blaster 32 PnP
CD rom player 12x
15" monitor kolor NI/LR digital
minitower, tastatura
miš Genius
Windows 95, software 95

2.480,00

nova
computers

Moć

Intel Pentium 133 MHz
Intel VX mobo, 256KB
16 MB EDO RAM
1.44 MB floppy disk
2,1GB hard disk
SVGA 2 MB s3 Trio 64 V+
Sound Blaster 16 VIBRA+FM
CD rom player 8x
Joystick
14" monitor kolor NI/LR
minitower, tastatura
miš Genius
Windows 95, software 95

1.850,00

izbor iz ponude komponenata

CPU:
Intel 133, 166, 200, 200 MHz MMX
Cyrix 6x86 P166+, P200+
AMD K5 PR100, PR133, PR166, 5x86

MOTHER BOARD:
Intel vx/ hx, opti
Gigabyte, Soyo, ...

MEMORY:
8 MB, 16 MB
8 MB, 16 MB, 32 MB EDO RAM
16 MB, 32 MB DIMM SDRAM
SOJ 512K EDO

HARD DISK:
1 3GB, 1 7GB, 1GB, 2.5GB, 3.2GB
Seagate, Fujitsu, Quantum, WD

VGA ADAPTER:
CL 5440 /CL 5446
s3 trio 64v+
s3 virge 3d /2MB, 4MB
ATI Xpression rage 3D /2MB
Diamond Stealth 2001/ 2500
Stealth 3D 2000
Matrox Mistique /2MB, 4MB.
Matrox Millenium /4MB
Miro Video DC 30

CD ROM player
8x, 12x, 16x Teac, Sony, Panasonic

MODEM:
14 4, 33.6 Kbps
UMC, CL, Rockwell, US robotics

SOUND:
SoundBlaster 16 pro
SoundBlaster Vibra 16+FM
SoundBlaster 32 PnP
SoundBlaster AWE 64,
FM tuner
Speakers 50, 60, 120 W

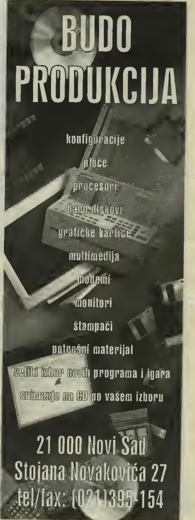
MONITOR:
14", 15", 17", 21" color
Azura, DTK, Daewoo, Philips

PRINTER
matrix, ink jet, laser
EPSON, Hewlett Packard

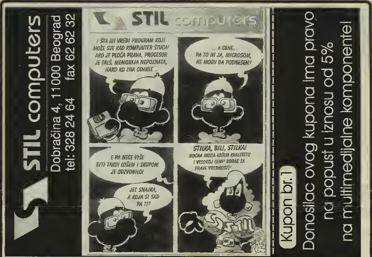
ETC.
Handy Scanner Genius
Desk scanner HP 4P/ 5P/ 4C
rack
Mouse: Microsoft, Genius, Logitech, ...

011.495.939

ul. Milovana Šaranovića 24 • od 10 do 17



BUDO
PRODUKCIJA
konfiguracije
ploče
procesori
hard diskovi
grafičke kartice
multimedija
modemi
monitori
štampači
potrošni materijal
veliki izbor novih programa i igara
snimanje na CD po vašem izboru
21 000 Novi Sad
Stojana Novakovića 27
tel/fax: (021)395-154


STIL computers
Dobračina 4, 11000 Beograd
tel: 328 24 64 fax 62 62 32
STIL computers
I ŠTA MI VREDI PROGRAM KOJI MOŽE SVE KAD KOMPJUTER ŠTUCA! AKO JE PLOČA PRAVA, PROCESOR JE FALŠ, MEMORIJA NEPOZNATA, HARD KO ZNA ODAKLE ...
... A CENE, PA TO NI JA, MICROSOM, NE MOGU DA PODNESEM!
E PA NEĆE VIŠE BITI TAKO! LOŠEM I SKUPOM JE ODZVONILO!
JEL SNAJKA, A KOJA SI SAD PA TI?
STILKA, BILI, STILKA! NOĆNA MORA LOŠEM KVALITETU I VISOKOJ CENI! BORAC ZA PRAVE VREDNOSTI!
Kupon br.1
Donosilac ovog kupona ima pravo
na popust u iznosu od 5%
na multimedijalne komponente!


PC
Level 10
Igre i uslužni programi
Snimamo na
po vašem izboru 25
kopije originala 18
do 300 Mb 10
3.5" i 5.25" .... 0.8 din
Porudžbine šaljemo istog dana
173-409
Svakog dana od 10 do 21
Blok 63
Level 10 design
Oglas krije nagradu!!! Otkrijte prvi

SOFTWARE
HARDWARE

PreCiz & 3S computers

011

12⁰⁰ - 20⁰⁰h

422-545

Majke Kujundžića 23
11127-BEOGRAD
CVETKOVA PIJACA
Kod Doma Zdravlja ZVEZDARA

11⁰⁰ - 20⁰⁰h

64 88 13

Zvečanska br. 6
11000-BEOGRAD
AUTOKOMANDA

NAJPOVOLJNIJE UČLANJENJE

U CD KLUB SAMO 20 dinara.

DNEVNI NAJAM JE 3 dinara

SKENIRANJE

NAJVEĆI IZBOR PROGRAMA
U BEOGRADU

PRODAJA, OTKUP, UPGRADE
RAČUNARI, KOMPONENTE
NAJPOVOLJNIJE, SA GARANCIJOM

PROVERITE I VI, ZAŠTO SE MNOGI,
SNABDEVAJU BAŠ KOD NAS

SNIMANJE NA SVE VRSTE MEDIJA:
CD, Hard Disk, Diskete, ZiPP ...

ORIGINALI

BACKUP

CD-MiX

CD KOMPILACIJE

CD PROGRAMI

CD PO IZBORU

AUDIO

CD IGRE

EAT THIS!

Za dokone ... :

COMMANCHE 3
KICKOFF 97
NEED FOR SPEED II
OUTLAWS (2 CD-a)
POWER F1
MDK
KRUSH KILL & DESTROY
RED ALERT COUNTERSTRIKE
TEST DRIVE OFF-ROAD
JANE'S APACHE LONGBOW GOLD (3 CD-a)
SHIVERS II
THEME HOSPITAL
THREE DIRTY DWARVES
RAMA (ARTHUR C. CLARKE) (3 CD-a)
NEVERHOOD
GRAND PRIX MANAGER II
G-NOME
TOMB RAIDER
LEISURE SUIT LARRY 7 (LOVE FOR SAIL)
MASTER OF ORION II
DIABLO
NASCAR RACING II
HEROES OF MIGHT AND MAGIC II

... i znanju sklone:

OXFORD COMPENDIUM
LEONARDO DA VINCI
MICHELANGELO
LE ROBERT ELECTRONIQUE - FRANCUSKI RECNIK
IBM WORLD BOOK (2 CD-a)
WORLDWIDE COINS & BANKNOTES
WORLD OF WISDOM (HOROSCOPE INTERPRETER)
MYTHS & LEGENDS (2 CD-a)
THE GENIUS OF EDISON
THE VISUAL DICTIONARY (ENG, FRA, ESP)
THE ULTIMATE SOCCER CD-ROM 1997
YOUR PREGNANCY, YOUR NEWBORN
THE WAY THINGS WORK 2.0
GREAT ARTISTS
EUREKA - DISCOVERIES & INVENTIONS
PHYSICS
TEACH ME PIANO
DR HILARY JONES DOCTOR IN THE HOUSE
PARENTING GUIDE
EASY LEARNING: GERMAN & ITALIAN
REAL TIME SPANISH
TRIPLE PLAY PLUS - FRENCH (BONUS FREE GERMAN)
DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPANOL
TRAVEL: LONDON
TRAVEL: PARIS
VIVALDI: THE FOUR SEASONS (A MULTIMEDIA MUSIC BOOK)
i klasici morksizma:
BRITANNICA 2.0
ENCARTA 97 ENCYCLOPEDIA
ENCARTA 97 ENCYCLOPEDIA DE LUXE (2 CD-a)
ENCARTA 97 WORLD ATLAS
COMPTON'S ENCYCLOPEDIA 1997
LEARN TO SPEAK ENGLISH (2 CD-a)
GROLIER MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA 1997
EYEWITNESS ENCYCLOPEDIA OF SCIENCE
MUSIC CENTRAL 97
RED SHIFT ASTRONOMY II
CINEMANIA 97
HISTORY OF THE WORLD (EYEWITNESS)
LE LOUVRE
MS WORLD OF FLIGHT
MS MUSICAL INSTRUMENTS
MS OCEANS
MS DOGS
MS DINOSAURS

Medicinari !

HARRISON'S PLUS (INTERNA MEDICINA)
JUNQUEIRA HISTOLOGY
NEURO RADIOLOGY SPECIAL EDITION
IMMUNOLOGY (BROSTOFF - GRAY - ROITT)
HUMAN ANATOMY
RADIOLOGY ON CD TEXTBOOK
OXFORD TEXTBOOK OF SURGERY
CLINICAL NEUROLOGY TEXTBOOK
AUSCULATION OF NORMAL BREATH SOUNDS
MEDLINE 1989-92, 1993, 1994, 1995, 1996
HEART SOUND & MURMORS
i mnogi drugi, a ne zoborovimo ni domaće izdanje
OSNOVI HIRURGIJE (Dragović, Gerzić)

Specijaliteti kuće:

the best from macromedia

MM Director 5.0
MM Freehand 5
MM Icon Designer
MM Authorware 3.51
MM Xres 2.01
+ many more

autocad collection:

Autocad 12
Autocad 13 final release C4
Mechanical symbols
Architectural symbols
Electrical symbols

cream 97 software mix

adobe photoshop 4.0
adobe type manager 4.0
macromedia freehand 7.0
ms frontpage 97
internet explorer 3.01
ms office 97
ms windows 97
norton utilities 2.0
netscape 3.01 gold
quicken deluxe 6.0
win fax pro 7.5
+ more

the briefcase of Win NT 4.0

4dos for NT4.0
Disk Keeper v 2.0 /NT Server & WS
Java Development Kit 1.1 /NT4.0
MS personal fax /NT 4.0
Norton utility for winnt4.0
NT 4.0 WS & Server included
+ more of course

CD-ROM klubić
EXTREME

- radno vreme 09-24, nedeljom 12-24
- mogućnost plaćanja čekovima i preko računa
- slanje pouzećem

knjižara ПЛАТΩ

Tel: 639-121

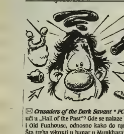
http://www.romiram.co.yu/ (uskoro i extreme.co.yu)

NOVO prodajno mesto: video klub DEDINJE

Svet IGARA

Uređuje NENAD VASOVIĆ

Priprema SLOBODAN MACEDONIĆ



✉ ***Crusaders of the Dark Savant* • *PC*** • Kako ući u „Hall of the Past"? Gde se nalaze Barlone i Old Funhouse, odnosno kako do njih doći? Šta treba viknuti u bunar u Munkharami? Kako pokrenuti svemirski brod koji se nalazi u City of Sky?

Saša

✉ ***Resident Evil* • *Sony*** • Šta treba uraditi sa malim bazenom u dvorištu? Koja je uloga knjiga „Doom 1 i 2"? Šta raditi sa kompakt diskom? Kako pomešati sadržaj bočica u sobi sa šifrom? Da li je moguće startovati atomski reaktor u podzemlju? Šta treba uraditi u biljar sobi?

LK-4D4

✉ ***King's Quest 6* • *PC*** • Koje šifre treba uneti na ostrvu pianina?

Miloš Radišić

Svakom slovu u abecedi odgovara određeni simbol. Simbole, nažalost, ovde nismo u prilici da damo, pa ti preporučujemo da se obratiš nekom od domaćih preprodavaca koji imaju spisak ovih šifri u obliku kompjuterskog fajla. ✏

☎ ***Assault Rigs*** • Šifre za nivoe: 2. 212132, 3. 322443, 4. 323343, 5. 233313, 6. 324412, 7. 122243, 8. 321233, 9. 323131, 10. 334212, 11. 331342, 12. 423334, 13. 324132, 14. 331221, 15. 413333, 16. 424442, 17. 333432, 18. 242123, 19. 112134, 20. 121332, 21. 323233, 22. 223423, 23. 411113, 24. 322333, 25. 343342, 26. 244141, 27. 142332, 28 242222, 29. 324144, 30. 241413, 31. 421343, 32 321421, 33 113112, 34. 142442, 35 431313, 36. 133112, 37. 133132, 38 232321, 39. 213113, 40 313421 i 41. 413432.

☎ ***BLAM! Machinehead*** • Lozinke:

1.2	Q58NM	LDZCQ	4HWGE
1.3	TDM75	UH8OT	X06BE
1.4	VO1PP	JCP6V	H4ULJ
2.1	0F2OF	OHX8Y	OE95W
2.2	42W3T	JGK-P	5K5H7
2.3	VR4T2	6EZD5	SHCMM
2.4	1NBCX	CXVI6	PA3K1
2.5	ZF0XD	Y5KXJ	Q2NGZ
3.1	2XVSD	AHO3J	S2MF-
3.2	WOJ8H	3Y8-D	-7FRU
3.3	THYDH	OMZDU	3CZFK
3.4	1SOJ3	130BP	V2MW8
4.1	YCTS6	PUUKS	28SD1
4.2	Q29LH	UDUY4	21FSD
4.3	WS7Y6	HQPIW	BOFGK
4.4	2RHK4	RB9RU	Z1IT2
END	UP405	C42R1	2MP3P

✉ ***Battle Arena Toshinden* • *PC*** •
Legenda: **K** (kick), **HK** (hard kick), **S** (slash) i **HS** (hard slash). Udarci za prvih pet likova:

Fo Fai

Posebni udarci:
Mystic Sphere: polukrug od napred do nazad, S
Pagoda Kick: dole, dole-nazad, nazad, K
Sphere Burst (u vazduhu): polukrug od napred do nazad, S
Ground Sphere Burst: polukrug od napred do nazad, gore-nazad, gore, S
Traveling Sphere: nazad, nazad-dole, dole, dole-napred, S
Claw Slide: dole, HS
Superudarac:
Super Mystic Spheres: napred, nazad, polukrug od nazad do napred, nazad, HS
Skriveni udarac:
Poot!: K, S, HS, HK, nazad, napred, nazad, napred, HS+HK

Eiji Shinjo

Posebni udarci:
Rekkuzan: dole, dole-napred, S
Hishouzan: napred, dole, dole-napred, S
Ryuseikyaku (u vazduhu): dole, dole-nazad, nazad, K
Ground Ryuseukyaku: dole, dole-nazad, nazad, gore-nazad, gore, K
Shugekidan: dole-napred, K
Superudarac:
Hell's Inferno: polukrug od napred do nazad, polukrug od nazad do napred, HS
Skriveni udarac:
Super Rekkuzan: gore, dole, gore, dole, napred, nazad, napred, nazad, HS+HK

Sofia

Posebni udarci:
Thunder Ring: dole, dole-nazad, nazad, S
Aurora Revolution: polukrug od napred do nazad, S
Rattlesnake: dole, dole-napred, napred
Taunt: napred, dole-napred, dole, dole-napred, napred, nazad, dole, HS+K
Superudarac:
Whiplash Spin: napred, nazad, napred, nazad, HS
Skriveni udarac:
Super Rattlesnake: dole-napred, dole, dole-nazad, dole, dole-napred, nazad, napred, dole, HS+HK

Rungo Iron

Posebni udarci:
Fire Wave: dole, dole-napred, napred, S
Power Thrust: napred, dole, dole-napred, K
Batter Up!: polukrug od napred do nazad, S
Fire Strike: dole, dole-napred, napred, nazad, S
Superudarac:
Mega Fire Storm: polukrug od nazad do napred, polukrug od napred do nazad, HS
Skriveni udarac:
Super Batter Up!: gore-napred, gore, gore-nazad, dole-nazad, nazad, napred, nazad, dole, HS+HK

Ellis

Posebni udarci:
Tornado: dole, dole-nazad, nazad, K (K za Air Dance, S za Arc Slash)
Flaming Crescent: napred, dole, dole-napred, S
Air Dance (u vazduhu): dole, dole-nazad, nazad, K
Ground Air Dance: dole, dole-nazad, nazad, gore-nazad, gore, K
Arc Slash (u vazduhu): dole, dole-nazad, nazad, S
Ground Arc Slash: dole, dole-nazad, nazad, gore-nazad, gore, S
Superudarac:
Here I Come!: napred, nazad, napred, nazad, HS
Skriveni udarac:
Aftershock: dole-napred, dole, dole-nazad, dole, dole-napred, nazad, napred, dole, HS+HK

Mishko

☎ ***Maui Malard in Cold Shadow*** • Šifre za nivoe: ININJA, MUDPIE, HTFOOT, ZEFROG, ARRGGH, DKMPOZ i NOCHNC.

☎ ***Gender Wars*** • Šifre za varanja (izaberi snimanje igre i upiši šifru kao naziv pozicije; potom izaberi QUIT TO TITLE, startuj novu igru i biraj muški ili ženski lik): BUY A PLAYSTATION (God Mode - neranjivost, neograničena energija, oružje), WORLD OF FISH (biranje nivoa).

☎ ***Gene Wars*** • Šifre za varanja: SALMONAXE (omogućuje varanja), 'B' (trenutna izgradnja ili dogradnja), 'L' (monoliti), 'S' (unapređenje tehnologije), 'W' (trenutna pobeda), 'Shift+Z' (otkrivanje mape), 'F6' (ispuštanje bombi iz kurzora), 'F7' (pucanj na stvora), 'F10' (dodaje novac).

☎ ***Gex*** • Šifre za nivoe.
Cemetery: SVZFKHGP, BXRFYHGP i ZVTCYHGP
Jungle: KXVKRHKP, CVHCSHKP, SVKLPHKP i CVBLPHKP
Toonville: RVTCSHGP i XVVBRHKP
Kung Fu Land: YTCHPHKP, ZTDHPHKP i DXVGRHKP
Rezopolis: GYVYRHKP

☎ ***Hardline*** • Postavi sledeću liniju kao poslednju u fajlu HARDLINE.CFG (poštuj velika slova i razmake): CHEATING IS SOMETIMES USEFUL BUT FOR HOW LONG ??? Posle toga, sledeći tasteri omogućuju varanje: 'X' (nepobedivost), 'Backspace' (ubija sve neprijatelje na ekranu), 'Insert' (potpuno ozdravljenje), 'Page Up' (doda-

je municiju oružju), 'Home' (dodaje municiju glavnom oružju).

☎ ***Hunter Hunted*** * Šifre za varanja (pritisni 'Enter' posle kucanja tokom igre; ponekad je potrebno pritisnuti 'Enter' i pre unošenja šifre, postoji zvučna potvrda ispravnosti unosa). ALDEN, AVACADO, BLUE, COLE, EMBERY, GENTILE, HAHN, INVINCIBLE, JUSTIN, KEYS, LUKASZUK, NEGOITA, OCHRE, RAYL, REZVANI, RUBICK, SAGE, SINGLETON, SNELLINGS, STEELE, TREVOR, TUNNELL i VINCENT.

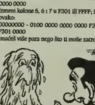
☎ ***KKnD*** * Hex Editorom otvori fajl snimljene pozicije. U prvom redu (hex 0000) videćeš (otprilike) ovo:

00000000 - 0100 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000

Izmeni kolone 5, 6 i 7 u F301 ili FFFF; izgledaće ovako:

00000000 - 0100 0000 0000 0000 F301 F301 F301 0000

Imaćeš više para nego što ti može zatrebati!



☎ ***Lost Vikings 2*** * Šifre za varanja: CR3D (Credits), GHST (nepobedivost), W4RP (skok na najviši nivo). Šifre za nivoe: 1. NTRO, 2. 1STS, 3. 2NDS, 4. TRSH, 5. SW1M, 6. WOLF, 7. BR4T, 8. K4RN, 9. BOMB, 10. WZRD, 11. BLKS, 12. TLPT, 13. GYSR, 14. B3SV, 15. R3TO, 16. DRNK, 17. Y0VR, 18. OV4L, 19. T1N3, 20. D4RK, 21. H4RD, 22. HRDR, 23. LOST, 24. 0BOY, 25. H0M3, 26. SHCK, 27. TNNL, 28. H3LL, 29. 4RGH, 30. B4DD i 31. D4DY.

☎ ***Settlers 2*** * Šifra „THUNDER" omogućiće ti da gradiš bilo šta. Dok je varanje aktivno, pritisni 'F7' i videćeš mapu.

☎ ***Sim Copter*** * Šifre za varanja (aktiviraju se prethodnom kombinacijom 'Ctrl+Alt+X'): I'm the CEO of McDonnell Douglas (u hangaru pritiskaj '1-9' za sve helikoptere), superpowermultiply (držeći 'Shift' i pomerajući se, krećeš se znatno brže), Shields up (neranjivost), Been there, done that (u Career modu završava nivo), The map, please (mapa), I love my helicopter (vraća te u tvoj helikopter), Warp me to career: XX (skok na Career grad XX (0-29 ili 1-30)), Gas does grow on trees (nikad ne ostaješ bez goriva).

☎ ***Need for Speed 2*** * Šifre za varanja (kucaj ih na bilo kojem ekranu): ARMYTRUCK (vojni kamion), BMW (BMW), BUS (žuti školski autobus), JEEPYJ (džip), LANDCRUISER (Tojota), MERCEDES (Mercedes), MIATA (Mazda Miata), QUATTRO (Audi Kvatro), SEMI (veliki kamion), VANAGON (Folksvagen kombi), VOLVO (Volvo karavan), VWBUG (Folksvagen buba), PIONEER (daje svim skrivenim kolima vrlo močan motor) i HOLLYWOOD (bonus staza).

www.romiram.co.yu

✉ ***Leisure Suit Larry 6 * PC*** * Šta je potrebno dati devojci u blatu, a šta onoj na balkonu? Čemu služi soba sa mašinama?

Andy

Devojci u blatu treba da daš baterije. Njih ćeš dobiti tako što ćeš najpre stopirati tipa koji se vozi u holu hotela, a onda, kada on u parku počne da pretura džepove, ponudi ti mu šibicu. Kada on ode treba da otvoriš haubu vozila i da francuskim ključem onesposobiš motor. Vozač će se vratiti, i pošto primeti da vozilo ne radi zamoliće te da pridržiš baterijsku lampu dok on proveri motor. Iz lampe izvadi baterije i odnesi ih devojci u blatu. Devojci na balkonu treba da daš sledeće predmete: zlatnu statuu, orhideju, lampu, biser, dijamant, narukvicu i „reči mudrosti". Veliku mašinu moraš popraviti. Francuskim ključem otvori deo na sredini ekrana i izvadi filter. Operi da u prostoriji sa kamionom i vrati ga na mesto. Gumom iz teretane zapuši rupu na žutom crevu, a uljem podmaži klip levo. Potom uključi mašinu, sačekaj malo i pozovi devojku sa recepcije na tretman mršavljenja. ➾

☎ ***Exodus 3010 * A*** * Depot koji je okružen minama može se uzeti. Uzleti jednom sa lovcima i čim dobiješ „Battle screen", vrati ih odmah u brod. Kada sledeći put uzletiš, mina više neće biti.

Le Piaf

✉ ***Touche * PC*** * Gde naći cveće za damu?

✉ ***Discworld 2*** * Kako zarobiti „Vile Smell"? Korišćenje samo impovih čizama ne daje rezultate

Adventurer

Idi do proročice (Mrs. Cake) i od nje zatraži bočicu sa duhom koja stoji kraj prozora. Ona će zatražiti da joj doneseš ektoplazmu. Ispred udruženja dvorskih luda pokupi ciglu (nalazi se u levom uglu ekrana i teško se zapaža). Klikni ciglom na duha koji lebdi u blizini. Idi do univerziteta i ciglu iskoristi na velikoj mašini. Ektoplazmu odnesi proročici i dobićeš bočicu. U bočicu ubaci impove čizme i tek tada ćeš moći da zarobiš „Vile Smell". ➾

✉ ***Heimdall 2 * A*** * Lozinka na lokaciji levo od dve stene ne postoji, pa moraš skočiti u tunel ispod te lokacije. U tom tunelu izbegni tri lobanje, popni se gore i ukrcaj se u čamac. Doći ćeš na drugi deo ostrva. Uđi u prvu kućicu levo, otvori kutiju (pritiskom na pucanje) i uzmi „Circlet". Izađi iz kuće i produži do kuće u kojoj živi starešina sela. Popričaj sa njim, izađi iz kuće i vrati se u čamac. Otputuj čamcem do drugog sela, svrati do starešine i daj mu „Circlet". Dobićeš pismo. Vrati se do Rurika i predaj mu pismo. On će ti dati propusnicu za kraljev zamak. U zamku ćeš naći nestalog kraljevog sina na sledeći način: uđi u glavni hodnik, idi levo u sobu sa kraljevom slikom, dodirni sliku i otvoriće se tajni prolaz. Naći ćeš se u kraljevoj spavaćoj sobi. Dodirni desnu prečagu kreveta i pojaviće se otvor u zidu. Uzmi prsten odatle, vrati se u glavni hol i čuvaru daj prsten. Siđi u podrum, pobedi čudovište i iz ćelije će izaći kraljev sin.

U tvrđavu se može ući tako što porazgovaraš sa čovekom na samrti koji se nalazi ispred tvrđave. Vrati se do stena i gađaj strelom vatreni krug. Nastaće mrak. Ponovo popričaj sa čovekom na samrti, idi do stena, još jednom gađaj krug i tada će se razdaniti. Idi do mesta gde se odigrao boj i uzmi oklop. Obuci ga i moći ćeš da uđeš u tvrđavu.

✉ ***Darkmere*** * Porazgovaraj sa Hooded Manom, a zatim ga ubij. Odaberi opciju „Search Corpse" i naći ćeš napitak.

✉ ***Frontier*** * Postoji li caka za velike sume novca?

Drugar Velja

Lighthouse (3)

Ovoga puta obrni se u pravcu istoka. Vozi do trojne raskrsnice „uhvati" desni kolosek, prođi raskrsnicu i vozi još desetak sekundi. Zaustavi se i kreni u rikverc. Odmah povuci sivu polugu, i ukoliko si postigao pravi „tajming" skrenućeš ulevo vozeći unazad. Nastavi vožnju i kada se voz zaustavi sam od sebe izađi napolje. Ugledaćeš malu Amandu u kavezu. Pritisni levi prekidač na pultu i tako ćeš otvoriti rešetkasta vrata iza kaveza. Pogledaj pokretnu traku duž koje se transportuje ruda. Pripremi kišobran (u zatvorenom položaju) i u momentu kada se metalna vrata otvore da propuste komad rude ubaci kišobran u otvor. Tako ćeš zadržati vrata u gornjem položaju. Prođi kroz prolaz i proveri da li su rešetkasta vrata otvorena. Amandu još uvek ne možeš osloboditi zato se vrati u voz. Ne zaboravi da sa sobom poneseš kišobran. Pravac centralna raskrsnica.

Obrni voz na sever i vozi po desnom koloseku. Kada se voz zaustavi izađi iz njega, prođi kroz kolibicu i pogledaj preko reke vulkana. Iznad lave ćeš videti nekakvu metalnu kuglu. Okreni se levo. Klikni na razvaljeni most, jedan kraj privuci pomoću kišobrana i učvrsti ga klinom. Idi napred i povuci ručicu na komandnoj tabli. Kugla će se podići gore. Uđi u nju i povuci desnu polugu. Ta poluga služi za pokretanje kugle gore-dole, dok ručica levo služi za pomeranje mehaničke hvataljke. Malim točkićem obrćeš izvršni organ mehaničke hvataljke. Spusti se do dna i tamo ćeš videti vrata. Da bi otvorio vrata moraš kroz cevi dovesti paru do mehanizma koji je zadužen za otvaranje. Sistem cevi ima šest ventila (strelice na njima su usmerene nagore). Gledajući odozgo nadole pomoću hvataljke otvori ventile 1, 2, 4 i 6. Treći i peti ne diraj. Vrata na dnu će se otvoriti i moći ćeš da pokupiš šesti deo oružja. Pri povratku vrati sve ventile u prvobitni položaj. U kolibici otvori ventile na trećoj i sedmoj cevi gledano sleva nadesno. Vrati se u voz i idi do centralne raskrsnice.

Na već opisani način dovezi se do mesta gde je zatvorena bebica. Otvori ventil na srebrnoj cevi i to će aktivirati elektromagnet. Koristeći kišobran ponovo zaglavi vrata na pokretnoj traci. Povuci ručicu elektromagneta ka sebi i on će se postaviti iznad pokretne trake. Pritisni malo crveno dugme. Ako si pogodio pravi trenutak, magnet će privući jednu stenu. Dva puta gurni ručicu od sebe i ponovo pritisni crveno dugme. Stena će pasti na polugu kraj kaveza i mala Amanda će biti slobodna. Prođi ispod vrata koja drži kišobran i uzmi Amandu. Vrati se u voz i idi do centralne raskrsnice.

Usmeri voz ka istoku, ali ovoga puta kreni u rikverc. Vozi se sve dok ne prođeš trokraku raskrsnicu. Čim ona ostane iza tebe (preciznije ispred tebe zato što ideš unazad) zaustavi voz, kreni napred i „uhvatićeš" levi kolosek. Prođi raskrsnicu, uđi u tunel i vozi još desetak sekundi. Potom zaustavi voz, pokreni ga unazad i povuci sivu ručicu. Skrenućeš udesno. Vozi se unazad dok se voz ne zaustavi. Naći ćeš se pored pokretnog mosta koji je podignut. Promeni pogled, pritisni mali braon prekidač na kontrolnoj tabli, pomoću poluge spusti kuku do maksimuma i odmah je podigni. Aktiviraćeš mehanizam koji će spustiti most. Nastavi vožnju unazad sve dok ne primetiš crveni prekidač na ekranu. U tom momentu zaustavi voz jer će u suprotnom doći do udesa. Promeni pogled i iz kutije sa alatom uzmi klešta. Pogledaj iskrivljenu šinu i odstrani je pomoću klešta. Obrni se levo i pogledaj slepi kolosek. Koristeći klešta skini jednu ispravnu šinu i montiraj je na upražnjeno mesto. Pokreni voz napred i dođi do centralne raskrsnice. Usmeri voz ka istoku i vozi napred, i to po levom koloseku (koristi skretnicu kada je to potrebno). Proći ćeš mesto gde si postavio šinu i ubrzo će se voz zaustaviti. Pritisni mali crveni prekidač i krtica će iskopati otvor u zidu. Uđi u prostoriju i klikni na drveni predmet koji se nalazi na stolu. To je sedmi i poslednji deo oružja.

Sada je potrebno da sastaviš oružje na osnovu skice koju imaš. Montažu započni povezivanjem prvog i drugog dela („sijalica" i „školjka") i nakon dodaj treći deo (onaj koji si našao u olupini). Četvrtom delu raširi „krilca", a petom „pipke" i tek tada ih montiraj. Posle toga dodaj šesti deo (predmet od drveta). Klikni na ručice na vrhu trećeg dela i otvori poklopac. U rezervoar ubaci sedmi deo (staklena bočica). Zatvori poklopac i ručice vrati u prvobitno stanje. Sklopi „krilca" na četvrtom delu i „pipke" na petom. Ako si sve dobro uradio top će se aktivirati. Uđi u sledeću prostoriju i primetićeš zelena vrata koja nećeš moći da otvoriš. Vrati se u voz i na opisani način idi do kolibice. Tamo otvori ventil na četvrtoj cevi gledano sleva nadesno. Ponovo uđi u voz i vrati se do mesta gde si prokopao otvor u zidu. Snimi poziciju.

U nastavku igre imaš dve mogućnosti - možeš ili ne moraš postaviti tempiranu bombu. Ukoliko se odlučiš za destruktivnu varijantu, sistem je sledeći. Iz kutije sa alatima uzmi preostali dinamit, na njega postavi štampanu ploču i budilnik. Vreme će početi da teče. Takođe sa sobom ponesi i čekić. Idi do zelenih vrata koja će sada moći da se otvore. Zakorači u laboratoriju u pripremi oružje. Videćeš kako se Mračni sprema da izvede eksperiment. U momentu kada bude prišao velikoj poluzi pored mašine koja isijava svetlost, pucaj u njega. Tako ćeš ga zarobiti u malu staklenu bočicu. Sada ti povuci veliku polugu i u centru prostorije će se pojaviti teleport. Priđi kontrolnom pultu pored stola na kome leži dr Krik. Pritisni krajnju levu ručicu i drugi preklopni prekidač. Potenciometar okreći sve dok se na monitoru ne pokažu slabi znaci moždane aktivnosti. Tada tri puta zaredom povuci desnu polugu. Priđi stolu u desnom delu prostorije i razvali sanduk pomoću čekića. Naći ćeš planove. Klikni na Krika i pokaži mu Amandu i planove. On će tada proći kroz teleport. Za njim pođi i ti i to je kraj ove složene avanture.

(kraj)

Broken Sword (2)

Idi stazom desno do krčme i popričaj sa čovekom koji sedi kraj bale sena. Kada on ode, popni se uz balu. U zid ubaci kanalizacioni ključ i moći ćeš da se popneš do vrha. U dvorištu ćeš primetiti jarca. Priđi mu sa desne strane i čim te on udari (odnosno čim padneš na zemlju) klikni na metalnu osovinu u levom delu ekrana. Tako ćeš „upecati" jarca što će ti omogućiti da nesmetano siđeš u podzemlje. Iz vrećice uzmi gips, a zatim obori na zemlju statuu koja stoji kraj vrata. Potom podigni statuu i u zemlji će ostati otisak. Napuni gipsom otisak i iscedi vodu iz navlaženog podmetača (ukoliko se podmetač osušio, ponovo idi do krčme i nakvasi ga). Pokupi stvrdnuti otisak i stavi ga u otvor kraj vrata. Uđi u pećinu.

Sledeća scena te ponovo zatiče u Parizu. Pokaži dragulj Nikol, a zatim idi u policijsku stanicu i razgovaraj i sa policajcem i sa inspektorom. Idi do bolnice i u glavnom holu popričaj sa devojkom na portirnici. Pokaži joj vizit kartu. U poprečnom hodniku ćeš primetiti čistača. Isključi usisivač iz struje i kada čistač ode da vidi šta se dešava, otvori orman i uzmi lekarski mantil (obuci ga). U bolesničkoj sobi najpre razgovaraj sa medicinskom sestrom (ona će ti dati aparat za merenje krvnog pritiska), a potom sa umišljenim bolesnikom. Kreni desno ali jedan od pacijenata će te zaustaviti uz molbu da mu izmeriš krvni pritisak. Pošto to ne umeš da radiš vrati se u hol i popričaj sa doktorom koji ima bradu. Misleći



da si njegov kolega, on će ti predstaviti novog pomoćnika. Ponovo idi do bolesničke sobe i pomoćniku daj aparat za merenje krvnog pritiska. Popričaj sa bolesnikom i pomoćniku reci da izvrši merenje pritiska. Za to vreme idi desno, porazgovaraj sa stražarem i uđi u sobu. Posle razgovora sa povređenim čovekom naći ćeš se u Nikolinom apartmanu.

Ponovo idi do muzeja i tamo ćeš zateći mladog istoričara. Ispričaj mu o svemu što znaš. U trenutku kada čuvar bude okrenut leđima ka tebi priđi prozoru i pomoću poluge otvori jedno okno. Dok se čuvar bude trudio da zatvori prozor, ti otvori sarkofag i sakrij se u njega. Negde u toku noći će se pojaviti lopovi. Iskradi se iz sarkofaga, sačekaj pogodan trenutak i gurni totem na lopove.

Idi na novu lokaciju koju si dobio na mapi Pariza i tamo popričaj sa žonglerom. Pokušaj da žongliraš sa lopticama. Policajcu pokaži klovnov nos. Ponovo izvedi žonglersku tačku i dobićeš crvenu lopticu. Pomoću ključa skini metalni poklopac sa šahta i siđi u kanalizaciju. Idi desno i pogledaj prvu od tri ploče (krajnja desna). Razbij je pomoću ključa za skidanje kanalizacionih poklopaca, a zatim povuci polugu koja će se pojaviti. Priđi čamcu, koristeći mehanizam spusti kuku i zakači je za polugu. Ponovo aktiviraj mehanizam i izvalićeš vrata. Uđi u pećinu i pogledaj kroz otvor na zidu (dva puta). Kada grupa zaverenika ode, siđi niz stepenice i na oltar postavi tronožac, a na njega dragulj. Posle kraće animacione sekvence naći ćeš se u Nikolinom apartmanu. Tu ćeš saznati nekoliko zanimljivih stvari. Idi u muzej i ponovo popričaj sa istoričarem. Vreme je da otputuješ u Španiju.

U dvorištu najpre popričaj sa baštovanom, a onda pokušaj da uđeš u kuću. Aparat za merenje krvnog pritiska postavi na baštensko crevo (u levom delu ekrana) i kada baštovan ode da proveri pritisak vode, brzo se ušunjaj u kuću. Odmah idi do rešetkastih vrata i tako ćeš uznemiriti psa. Sakrij se iza viteškog oklopa, sačekaj da baštovan ode, a zatim se popni na sprat. Tamo ćeš zateći groficu sa kojom ćeš se zadržati u dužem razgovoru. U kapelici skloni Bibliju sa oltara i primetićeš modifikovanu šahovsku tablu. Popričaj sa groficom. Kada baštovan donese figure rasporedi ih na sledeći način (bitna je samo srednja kolona sa belim figurama): lovac na prvo polje gledano odozgo nadole, kralj na centralno polje, a konj odmah ispod kralja. Dobićeš posudu koja liči na Sveti Gral. Vrati se u Pariz, i posle razgovora sa Nikol uputi se u Siriju.

Popričaj sa svima na trgu, a onda prođi kroz prolaz desno. Prodavcu ćilima daj praznu kutiju od šibica i on će te pustiti da uđeš u klub. Pokušaj da otvoriš vrata toaleta i pogledaj obaveštenje. Porazgovaraj sa Ultarom i pokaži mu Kanovu sliku. Saznaćeš za postojanje stene „Bikova glava". Vrati se na trg i pogledaj šta radi prodavac ražnjića (klikni desnim dugmetom na njega). Dečaka pored tezge zamoli da nekako ukrade četku koju drži prodavac. „Lozinku" koju ćeš saznati prenesi prodavcu.

(nastaviće se)

Leisure Suit Larry 7

Kada vatra zahvati krevet, pokupi kutiju sa frizerskim priborom sa komode desno od Lanje i klešta sa komode levo. Otvori kutiju i kleštima savij iglu. Savijenom iglom otključaj lisice kojima si vezan. Ispred staklenih vrata otkucaj naredbu BREAK u meniju „Other..."

Našao si se na prekookeanskom brodu. Prošetaj malo sve dok najavljivač ne pozove putnike da se prijave za takmičenje za „naj" muškarca. Idi do svečane sale (Lounge) i tamo ćeš dobiti karticu koja ti je potrebna da bi učestvovao na takmičenju. Pošto se upoznaš sa svim pravilima, izađi na brodsku terasu i sačekaj da se pojavi spremačica Pegi. Popričaj sa njom o svim temama. Idi jedan ekran levo i iz ormarića pokupi protivpožarno crevo. Nastavi levo i sa biljke u obliku ovce skini plodove (kumquats). Popričaj sa čovekom koji čuva balone. Idi u biblioteku i tamo porazgovaraj sa bibliotekarkom. U meniju „Other..." ukucaj bilo koji pojam i kada se bibliotekarka okrene i počne da „prebira" po kompjuteru ukradi tubu lepka sa gomile knjiga. Idi do bazena i popričaj sa Dru. Pogledaj časopis koji leži na stočiću. Vrati se u biblioteku i pregledaj sve knjige na policama. U svojoj kabini pokupi toalet papir i silikon (otčepi kanalizacionu cev). Ponovo idi do Dru i zatraži da ti da knjigu koju trenutno čita.

U biblioteci na već objašnjeni način odvrati pažnju bibliotekarke. Kada se ona okrene, uzmi prvu knjigu sa gomile i skini omot sa nje. U isti omot uvij knjigu koju si dobio od Dru, a zatim je vrati na gomilu. Idi do lokacije gde se odvija takmičenje „LoveMaster 2000". Ubaci svoju karticu u čitač i pokušaj da ostvariš značajan rezultat. Doživećeš debakl. Pre nego što napustiš lokaciju, pritisni zeleno dugme. Vrati se u biblioteku i imaćeš šta da vidiš - sramežljiva bibliotekarka je totalno „odlepila". Posle obavljenog „posla" popričaj sa njom i zamoli je da se umesto tebe prijavi na takmičenje. Pokaži joj svoju karticu. Bibliotekarka će prihvatiti izazov i tako ćeš zahvaljujući njoj pobediti na prvom od šest takmičenja.

Idi do ulaza u kazino i pogledaj nogu statue Venere koju vajar pravi. Uzmi dve kockice i obriši ih toaletnim papirom. Popni se na vrh skele i iz kutije sa alatom uzmi odvijač. Uđi u kazino i priđi stolu oko koga je okupljena grupa igrača. Nećeš moći da priđeš usled prevelike gužve. Idi u trpezariju i najedi se pasulja. To radi sve do trenutka kada Leri prijavi da je „frka" u stomaku. Vrati se do stola u kazinu i daj sebi oduška (BREAK WIND ili FART u „Other..." meniju). Kada se svi igrači razbeže, zaigraj sa svojim kockicama. Ubrzo ćeš zapasti za oko Dumi Mur. Ona će te pozvati u njenu sobu. Tu moraš pobediti u kockarskoj igri. Najbolje je da snimaš poziciju svaki put kada odneseš pobedu u nekoj rundi. Dumi će te na kraju drogirati. Posle duže animacije vrati se u Duminu sobu i pokupi orgazmički prah. Pobedio si na drugom takmičenju.

Na lokaciji na kojoj se odvija takmičenje za najbolje odevenog muškarca priđi robotu, otkopčaj mu šlic i u prorez gurni svoju karticu. Skener će obaviti svoj posao, ali nećeš zabeležiti dobar rezultat. U balskoj dvorani popričaj sa Džejmi Li i reci joj da ti je potrebno novo odelo. Ona će zatražiti da joj doneseš materijal. Idi do kazina i stepenicama siđi do „zabranjene zone". Ignoriši sve alarmne uređaje, priđi vratima i jednostavno ih otvori (PUSH ili OPEN). U sobi uzmi komad žice i seksualno mazivo. Pregledaj sefove levo. U trpezariji popričaj sa kuvarom i zatraži meso. Ponovi to još jednom i kuvar će otići. Sada slobodno uzmi nož i sijalicu velike snage. Idi do najviše palube broda i odvijačem otvori kutiju sa električnom instalacijom. Žicom prespoji osigurače i jedro će se spustiti. Popni se na jarbol i nožem odseci komad platna. Materijal odnesi Džejmi. Posle animacije ponovo idi do Džejmi ali ćeš na vratima dvorane naći poruku da je sačekaš iza scene. Idi tamo. Kada se revija završi, idi do skenera za najbolje odevenog muškarca i ovog puta ćeš imati mnogo više sreće. Treća pobeda.

Pronađi spremačicu Pegi i popričaj sa njom o sefovima koje si video. Ona će ti reći na koji da obratiš pažnju. Idi do sobe sa sefovima i pokušaj da ga otvoriš. Vrati se do Pegi i zatraži da ti oda kombinaciju. Ponovo pokušaj da otvoriš sef i uspeće ti. Unutra ćeš zateći „malog sa palube" po imenu Xqwzts. Popričaj sa njim o fotografijama koje je snimio i kupi ih. Idi do Pegi i iz razgovora ćeš saznati da Xqwzts očajnički želi američki pasoš.

(nastaviće se)


ESPRO
Kralja Milutina 19
Tel: 011/3232-086
686-989
021/ 350-208
e-mail: espro@eunet.yu
Kopije originala 20.-
Snimanje na CD-ROM
Preko 2500 naslova
Prazne CD-ROM ploče
Filmovi na CD-u
SONY Playstation konzole sa
direktnim učitavanjem kopija
Sva dodatna oprema
Preko 250 naslova
Prodajno mesto
u Beogradu:
DJ. PUB
Starine Novaka 6
Tel: 011/3242-075
ESPRO u NOVOM SADU
(NEOSISTEM)
ESPRO
Narodnog Fronta 2
Tel: 021/350-208
CD Klub
BIBLIOTEKA
GRADA BEOGRADA
Knez Mihajlova 56
011/186-313 (Lok. 112)

Priprema GORAN KRSMANOVIĆ

Do 6. aprila primili smo 97 kupona. Među njima bilo je 89% vlasnika PC kompatibilaca, 9% vlasnika Amiga i 2% vlasnika ostalih kompjutera.

Dobitnici nagrada u ovom broju

M&S Soft (011/146-744) vrši uslugu besplatnog snimanja po pet disketa ili jednog kompakt diska dobitnicima:

- Jelena Ivetić, Nede Spasojević 21/5, 11000 Beograd,
- Aleksandar Kostić, Dr Agostina Neta 14/74, 11000 Beograd,
- Branko Stojanović, 3. oktobar 31/29, 19210 Bor,
- Strahinja Stojković, Zelengorska 9, 26340 Bela Crkva i
- Marko Tomić, 1300 kaplara 2, Gornji Milanovac

Diler Soft (011/323-18-14) vrši uslugu besplatnog snimanja po pet disketa ili jednog kompakt diska dobitnicima:

- Zoran Radosavljević, 1. maj 10, 35210 Svilajnac,
- Ivan Nešić, Karađorđeva 67/13, 35230 Ćuprija,
- Nebojša Blagojević, 1. oktobar 2, 16210 Vlasotince,
- Dejan Terzić, Bulevar Cara Lazara 43, 21000 Novi Sad i
- Slobodan Živanov, Braće Jovandić 9, 21000 Novi Sad

Čestitamo srećnim dobitnicima (za preuzimanje nagrada treba da se jave sponzorima) i pozivamo sve čitaoce da nam i dalje šalju glasove za Game Top 25 na donju adresu

SVET KOMPJUTERA

(Game Top 25)
Makedonska 31
11000 Beograd

Na ovom kuponu napišite čitko, štampanim slovima, nazive pet najomiljenijih igara i firmi koje su ih proizvele		
br.	Naziv igre	firma
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
Ime i prezime:		
Adresa:		
Imam godina. Imam kompjuter		

TOP 10 AMIGA

1.	BURNOUT
2.	WHEELS ON FIRE
3.	TOMMY GUN
4.	AIR BUS 320 97
5.	LEGIONS
6.	WORMS: DIRECTOR'S CUT
7.	BLOCKHEAD
8.	CAPITAL PUNISHMENT
9.	MECH FORCE
10.	WIZARD'S WORLD

TOP 10 PC

1.	NEED FOR SPEED 2
2.	COMANCHE 3
3.	MDK
4.	OUTLAWS
5.	KKnD
6.	SHIVERS 2
7.	THEME HOSPITAL
8.	INTERSTATE 76
9.	OBSIDIAN
10.	FALLEN HAVEN

Top 10 je mesečna lista najtraženijih igara na domaćoj sceni. Formira se na osnovu informacija dobijenih od preprodavaca, informacija iz stranih časopisa i ličnih mišljenja članova redakcije. Igre su rangirane prema popularnosti i potražnji, a ne kvalitetu

GAME TOP 25

TP		PP	NP	Naziv igre i firme	TG	MG	platforme	
1.	○	1	1	FIFA 97 - EA Sports	162	22		PC
2.	▲	3	2	TOMB RAIDER - Eidos Interactive	157	32		PC
3.	▼	2	2	C&C: RED ALERT - Westwood Studios	156	27		PC
4.	○	4.	3	DUKE NUKEM 3D - 3D Realms / Apogee	131	24		PC
5.	○	5	5.	DIABLO - Blizzard Entertainment	123	22		PC
6.	○	6	6	QUAKE - Id Software	118	20		PC
7.	○	7	7	SCREAMER 2 - Virgin Interactive	108	18		PC
8.	○	8	8	LEISURE SUIT LARRY 7 - Sierra On-Line	91	7		PC
9.	○	9	3	WARCRAFT 2 - Blizzard Entertainment	90	8		PC
10.	○	10	8	CIVILIZATION 2 - MicroProse	87	6		PC
11.	▲	12	11	MORTAL KOMBAT 3 - GT Interactive	85	15		PC
12.	▲	13	12	NBA LIVE 97 - EA Sports	82	13		PC
13.	▼	11	11	NHL HOCKEY 97 - EA Sports	80	6		PC
14.	○	14	13	MORTAL KOMBAT 2 - Acclaim	75	10	Amiga	PC
15.	○	15	15	DESTRUCTION DERBY 2 - Psygnosis	74	10		PC
16.	○	16	16	F-22 LIGHTNING 2 - Nova Logic	67	6		PC
17.	○	17	17	SPACE JAM - Acclaim	66	6		PC
18.	▲	19	18	LORDS OF THE REALM 2 - Sierra On-Line	65	8		PC
19.	▼	18	15	COMMAND & CONQUER - Westwood Studios	63	5		PC
20.	▲	21	20	TIME COMMANDO - Adeline Software	62	7		PC
21.	▼	20	9	FIFA 96 - EA Sports	60	4		PC
22.	○	22	9	DARK FORCES - Lucas Arts Entertainment	53	3		PC
23.	○	23.	7.	DOOM 2 - Id Software	52	3		PC
24.	○	24.	12.	COMANCHE - Nova Logic	50	5		PC
25.	○	25	23	STAR GENERAL - SSI / Mindscape	42	2		PC

TP - trenutna pozicija igre, PP - prošlomesečna pozicija igre, NP - najbolja pozicija koju je igra zauzela, TG - trenutni broj glasova, MG - broj glasova u proteklom mesecu

Game Top predstavlja godišnji pregled najboljih igara. Listu svakodnevno menjaju čitaoci slanjem glasova za najomiljenije igre. **Game Top 25** predstavlja trenutni presek najbolje plasiranih igara.

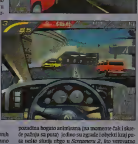
ISPOD CRTE

26.	CIVILIZATION	37	36.	X-WING	22
27.	MORTAL KOMBAT	36	37.	THE SETTLERS	21
28.	KKnD	35	38.	FORMULA ONE GRAND PRIX 2	20
29.	NBA LIVE 95	34	39.	THE NEED FOR SPEED	19
30.	COLONIZATION	31	40.	WING COMMANDER 3	17
31.	HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2	30	41.	NASCAR RACING 2	16
32.	WORMS	29	42.	CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	15
33.	ALADDIN	27	43.	SETTLERS 2	15
34.	US NAVY FIGHTERS 97	26	44.	ROAD RASH	15
35.	THE LION KING	23	45.	DEATH RALLY	15

Ispod crte su igre najbliže plasmanu na Game Top 25. Glasovi čitalaca mogu lako promeniti status tih igara.

Need for Speed 2



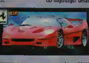


IGRA MESECA

Nestrpljivo očekivan, dugo najavljivan i uporno odlagan, konačno je stigao. Nastavak najuspešnije arkadne auto-moto simulacije na PC računarima pojavio se nekako iznenada i više nego prijatno iznenadio sve nas koji smo već pojeli nokte čekajući ga.



Need for Speed 2 je igra o kojoj će se još dugo pričati. Ona je ta koja razbija konkurenciju (predvođenu *Screamerom 2*), koja postavlja nove standarde i osvežava neke zaboravljene ideje. Zaista se retko viđa ovako studiozno, pedantno i sveobuhvatno urađena simulacija vožnje, a da pritom ima sačuvanu jednostavnost igranja. Takve utiske smo poslednji put doživeli još u vreme nekih revolucionarnih igara od pre desetak godina. Veoma je malo stvari, a radi se zaista o sitnicama, na koje se možemo požaliti. O njima ćemo raspravljati kasnije. Igra se instalira isključivo pod Windowsom 95, zahteva DirectX 3.0 datoteke (instalacija je na disku), a zauzima od 10 do 130 MB prostora na hard disku.



Za stvarno izuzetnim video uvodom sledi ekran glavnog menija sa nekoliko opcija čije značenje je sasvim jasno i ne bismo ih opisivali. Ipak, treba posebno naglasiti da nipošto ne propustite **Showcase** opciju, jer je zaista perfektno osmišljena i izvedena. Radi se o pravoj maloj video enciklopediji automobila zastupljenih u igri (performanse predstavljane tabelarno na tri strane, slajd šou, video materijali, istorijat kompanija i dr.). Uzgred, svi modeli su licencirani.

Osam zverki na četiri točka čine zaista idealan izbor. Tu su McLaren F1, Ferrari F50, Ford GT90, Jaguar XJ220, Lotus GT1, Lotus Esprit V8, Italdesign Cala i Commendatore 112i. Najjači među njima, i pravi izbor za početak jeste „Meklarenov" model koji postiže maksimalnu brzinu od 371 km/h, ima 627 konjskih snaga i košta tričavih 875 000 američkih dolara (svota koju bi pošteni predsednik SAD skupio za čitav svoj četvorogodišnji mandat). Najslabiji model je „Lotusov" Esprit V8 (281 km/h, 350 KS), ali je svakako i jedan od najlepših.

Staza ima nešto manje, svega šest, ali osmišljenih do najsitnijih detalja. Sve su ambijentalno potpuno različite i po težini i po sadržaju (muzika, supamički automobili). Trkati se možete sa izabranim protivnicima, ali daleko je zabavnija vožnja uz uključen saobraćaj, gde će najveću smetnju na putu predstavljati „fosili" poput VW Bube, vojnih kamiona, školskih autobusa, VW Kombija i drugih. Njih možete zaobići, preleteti (bukvalno!) ili, što je još bolje, zakucati se u njih, a zatim ih vući po putu ili gledati kako se sočno prevrću (*ne pitajte iz kog puta sam položio vozački, prim. aut.*)



Upravljanje kolima je znatno lakše nego u *Screameru 2*. Ne postoji skala oštećenja, ali svaki sudar uzrokuje značajno usporenje. Za početak se uzdržite od manuelne kontrole menjača, jer je ista vrlo komplikovana i unosi dosta zabune.

Prelazak sa prvog dela na *NFS2* isto je što i vožnja u limuzini posle batrganja u javnom prevozu. Šalu na stranu, ali stvarno je teško rečima opisati šta je tačno to čime ova igra zrači, zbog čega je, uostalom, i izglasana za igru meseca „Sveta kompjutera". Zvuči čudno, ali ne postoji nijedna karakteristika koja bi se mogla posebno istaći. Ta izrazita kohezivnost svih elemenata igre ostvarena je zahvaljujući savršeno usklađenim vrhunskim tehničkim karakteristikama, besprekornom izvođenju i atmosferi.



Grafički dizajneri i stilisti su imali pune ruke posla. Do detalja je osmišljen dizajn svakog ekrana (na ekranu glavnog menija postoje čak i efekti sa morfingom). Grafika je, naravno, SVGA i može se modifikovati prema mogućnostima kompjutera (smanjenje rezolucije tačaka i redukcija palete). Grafika u igri je očigledno poboljšana u odnosu na prethodnika. Povećana je preciznost (mada sve i dalje izgleda nekako „zrnasto") i broj boja, dok je pozadina bogato animirana (na momente čak i skreće pažnju sa puta). Jedino su zgrade i objekti kraj puta nešto sitniji nego u *Screameru 2*, što verovatno doprinosi većoj brzini izvođenja, ali ima negativne reperkusije na simulaciju 3D prostora. Zvuk je u istom visokom rangu, sadržajno i kvantitativno je raznolik (mahom u tehno fazonu) i vezan za ambijent u kome se odvija igra. Šlag na torti predstavljaju zvučni efekti, savršeno sinhronizovani sa kretanjima automobila.

Brzina animacije na sporijim mašinama može se povećati smanjenjem veličine prozora, što i nije previše lepo za oko. Na P5/166 ugođaj je kompletan, čak i u full-screen modu pri igri za dva igrača (split screen). Previše zahtevno? Čini nam se da nije.

Velik je broj vizuelnih efekata koji su nas očarali. Najjači utisak su ostavili sudari sa protivničkim vozilima ili nekim „civilom", slučajnim učesnikom u saobraćaju. Prevrtanja, drljanja po putu, sletanja sa staze, vazdušne akrobacije, zanošenja i slični manevri pravo su osveženje. Pa još kad legnete na sirenu...

Need for Speed II krije još mnogo prijatnih iznenađenja koja nismo hteli da otkrivamo ovim opisom. Na kraju, ne propustite da prelistate šifre koje smo vam spremili na stranicama rubrike „Šta dalje?" u ovom broju. Uživajte!

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Softver ustupio „Espro"

ŽANR: auto-moto simulacija

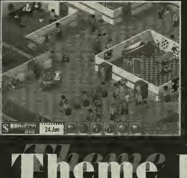
PLATFORMA: P5/90, 16 MB RAM-a

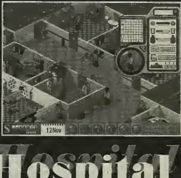
MEDIJUM: 1 kompakt disk

96

Igra za kompletno uživanje.

Lakoća staza koje se brzo memorišu. Manji bagovi.





Theme Hospital

Malo ko je mogao da predvidi ogroman uspeh igre *Theme Park*, koja je za relativno kratko vreme zabeležila cifru od blizu milion prodatih kopija (i ko zna koliko presnimljenih), tako je ona i danas, dve godine nakon pojavljivanja, prilično aktuelna. „Bullfrogovci" su u pravo vreme izbacili nastavak u vidu igre *Theme Hospital*.

Kako se iz naslova može zaključiti, igra je zasnovana na poslovima oko upravljanja bolnicom. Ali, ako ste očekivali ozbiljnu menadžersku simulaciju, prevarili ste se, jer je *Theme Hospital* jedna od najduhovitijih i najsređenijih igara koje smo videli u poslednjih godinu dana, pravo osveženje posle gomile apokaliptičnih strategija i pucačina koje su obeležile proteklih par meseci. Ovde ćete imati posla sa Elvisovim imitatorima (mesto im je, naravno, na psihijatriji), a vaši lekari će lečiti mnoge izvrnute bolesti, poput *kosmatosti* (pacijent obrasli kosom po čitavom telu), *nevidljivosti* (umesto čitavog pacijenta, videćete samo njegove delove kako šetaju po bolnici) i sl.

Iako je bilo izuzetno teško ovu igru **ne napraviti** krvavom, preovladala je želja programera da je učine dostupnom i mlađoj publici. To znači da se nećete nagledati krvavih operacija, creva i nekih morbidnijih scena, ali ćete se sasvim sigurno propisno nasmejati.

Zadatak igrača jeste da, u ulozi upravnika bolnice, obezbedi sve što je potrebno za napredak svoje ustanove. To podrazumeva poslove oko budžeta, sređivanje „Šmilikeraja", kako bi privukli što veći broj pacijenata, zatim istraživanje novih tehnologija i lekova, borba protiv konkurencije i drugo: jednostavno, sve što biste morali da radite i u pravoj bolnici. Osnovni resurs je, naravno, novac. Njega u početku imate dovoljno da otvorite najosnovnija odeljenja i zaposlite nekoliko ne previše skupih radnika (lekara, sestara, recepcionerki i pomoćnog osoblja). Kako se posao bude zahuktavao, ako sve postavite kako treba, uvećavaće se i broj zadovoljnih pacijenata koje onda valja propisno ispraviti po novčaniku.

Od startnog setupa programa, do duhovite uvodne animacije i glavnog menija, sve teče glatko kao po loju. To se prenosi i na samu igru koju, iznad svega, krasi veoma intuitivan interfejs. Sve komande i ikone su objašnjene kratkim tekstom u stripskom oblačiću koji se pojavi kada se pointer nađe iznad ikone, a pored toga postoji i kratak praktični help koji se može uključiti na početku nove igre (na pitanje o prvom igranju treba odgovoriti potvrdno). Osnovne komande smeštene su u pull-down menijima koji se nalaze u vrhu ekrana, a pozivaju se držanjem levog dugmeta miša.

Igrivost i atmosfera su zadržali svoj prepoznatljiv kvalitet iz *Theme Parka*. Postoji, međutim, nekoliko markantnih razlika između ove igre i *Theme Hospitala*. Prvo se uočavaju znatno krupniji sprajtovi i divna SVGA grafika (postoji mogućnost igranja i u niskoj MCGA rezoluciji). Najvažnije je, ipak, to što ovde možete videti detaljno animiranu interakciju između likova i između likova i predmeta. Recimo, lekar prilazi kartoteci, otvara je, uzima karton, zatvara pregradu, odlazi do svog stola, smešta karton pored kompjutera i seda za sto. Svi pokreti i animacije su tečni i, što je još važnije, realistični i prirodni. Sa brojnim tako animiranim sprajtovima, bez i najmanjeg usporenja, vizuelni efekat je stvarno savršen. Dodatak realizmu predstavljaju i drugi igrači koje vodi kompjuter, a koji se trude da naprave bolje bolnice i preotmu vam posao. U mrežnoj opciji mogu se takmičiti do tri igrača, kada svaki vodi svoju bolnicu i direktno se suprotstavlja suigračima.

Veliki broj različitih predmeta i složene interakcije između njih i likova isključuju njihovo opisivanje u okviru ovog kratkog prikaza. Umesto toga, pročitaćete nekoliko saveta kako što bolje početi igru.

Na početku svakog nivoa imate određeno vreme da izgradite i opremite svoju bolnicu pre nego što zvanično počne sa radom. Stoga je pametno postaviti najsporiju brzinu izvođenja (preko menija ili pritiskom na "1"), kako bi taj deo posla obavili bez žurbe i otvorili bolnicu pre protivnika. Savetujemo vam da postavite dve recepcije, kako biste izbegli poteškoće kada pacijenti navale u većim redovima. Dobro je uvek imati dve ordinacije opšte prakse (GP office), kao i što veći broj soba i osoblja od samog početka (ako se malo i zadužite u banci, ne treba brinuti).

U svakoj prostoriji stavite bar po jedan prateći predmet (accessories) sem, možda, cveća, jer ono zahteva posebnu negu i oduzima domarima dosta vremena. To će sigurno privući veći broj pacijenata. Izgradite sobu za obuku lekara dok vam se bolnica ne proširi, kako bi što pre imali dovoljan broj specijalista. Sem toga, obučavanje lekara izlazi jeftinije od zapošljavanja novih. Na kasnijim nivoima se otvaraju mogućnosti za unapređenja postojećih odeljenja, naročito u istraživačkom sektoru.

Postavite dosta klupa i mašina za piće u hodnicima, jer zadovoljstvo pacijenata treba da vam bude najveća briga. Obratite pažnju na skale umora zaposlenih, gradite im sobe za odmor i velike ordinacije (koliko to veličina bolnice dopušta). Dodatni predmeti kao što su sto za bilijar ili TV aparat dosta ubrzavaju period oporavka. Kada ugledate besposlenog lekara, premestite ga iz ordinacije u hodnik (pomoću desnog dugmeta), odakle će moći da ode tamo gde je najpotrebniji.

Na višim nivoima čekaju vas ozbiljniji zadaci. Moraćete da se borite sa hitnim slučajevima, suzbijanjem epidemija, održavanjem mašina, pa čak i potresima koji, srećom, nemaju neki značajniji uticaj na vašu reputaciju. U svakom slučaju, pored osećaja za finansije, trebaće vam i znatna doza koncentracije i hladna glava, naročito kada više stvari odjednom krene naopako.

Svojom neiscrpnom duhovitošću, sjajnim tehničkim karakteristikama, kompleksnošću, uz očuvanu jednostavnost igranja, *Theme Hospital* nezadrživo kreće put ka najvećim visinama. Da li će dostići neslućenu popularnost svog prethodnika ne znamo, ali sigurno je da spada u kategoriju onih igara koje jednostavno morate videti.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Softver ustupio „Espro"

ŽANR: upravljačka simulacija

PLATFORMA: 486/66, 8 MB RAM-a

MEDIJUM: 1 kompakt disk

8

Duhovita atmosfera, jednostavnost igranja, tehnički kvaliteti.

8

Mršav izbor melodija.

Outlaws



Podnevno sunce je nemilosrdno obasjavalo maleni gradić na Divljem Zapadu u kome je vladao neprirodan mir. Šerif koji je stajao na sredini centralne gradske ulice pogleda na sat. „Još samo nekoliko minuta i sve će biti rešeno", pomisli on. U tom momentu začu se topot konjskih kopita. Jahač, očito meksičkog porekla, zaustavi svog ljubimca na pedesetak metara od mesta gde je šerif stajao, a zatim lenjo sjaha, zavuče ruku u džep i izvadi upaljač i cigaru. Meksikanac potom prezrivo pogleda šerifa, stavi cigaru u usta i kresnu upaljač. Jednom, drugi put, treći put. Ništa. „Stop! Stop!", dreknu čovek koji je sedeo po strani. „Pobogu ljudi, pa dokle ovako?! Dajte sredite već jednom taj upaljač, jer ako ovako nastavimo do sutra nećemo snimiti ovu scenu! Ajmo, svi na svoja mesta! Idemo iz početka."

Ne znam da li je **Serđo (Sergio) Leone** snimajući svoje filmove imao ovakvih problema, ali ono što definitivno znam jeste da je on čovek čije je stvaralaštvo ušlo u istoriju sedme umetnosti i čije se ime najčešće vezuje za specifičan filmski žanr po imenu „špageti vestern". Ovi filmovi kod kritike nikada nisu prolazili kako treba, ali ih je zato publika oberučke prihvatila, pa su „špageti vesterni" tokom šezdesetih godina doživeli pravi „bum". Širom sveta i dan-danas postoji veliki broj Leonovih obožavalaca, među kojima su i dva Amerikanca, Deron Stinet i Stiven Šo. Pitate se sigurno šta je tu toliko neobično. Pa ništa, sem činjenice da su obojica programeri u kompaniji „Lucas Arts". Jedne večeri, dok su zajednički gledali Leoneovo remek-delo „Dobar, loš, zao", shvatili su šta im je činiti. Tako se rodio *Outlaws*.

Da softverske kuće često umeju da „farbaju" svoje kupce, opšte je poznata stvar. To se najčešće svodi na lansiranje netačnih informacija o datumu izlaska igre, njenoj dužini ili nekim tehničkim detaljima. Međutim, ono što se dogodilo u slučaju *Outlawsa* je bez presedana. Ova igra je do poslednjeg trenutka najavljivana kao avantura na Divljem Zapadu u kojoj će revolveraški obračuni biti urađeni u *Doom* fazonu. Ali, što bi neki rekli, malo morgen. *Outlaws* je u stvari čista *Doom*olika pucačina u kojoj postoji tek poneko zrnce avanture, i to samo ako bi upotrebu ašova, pajsera ili ključeva proglasili avanturističkim elementima. Moram da priznam da me je to u prvom momentu razočaralo, ali sam ipak, posle izvesnog vremena, prihvatio igru onakvom kakva jeste, da bih tek tada shvatio da razočarenju nije bilo mesta i da je *Outlaws* u osnovi kvalitetna igra.



Outlaws se sastoji od tri zasebne celine. Osnovna igra prati osvetnički pohod bivšeg šerifa Džejmsa Andersona kome su plaćenici izvesnog Boba Grejema ubili ženu i kidnapovali kćerku, a sve zarad toga što je Džejms odbio da proda sopstveno imanje da bi kroz njega prošla pruga koju inače finansira Grejem. Ova priča neodoljivo podseća na radnju filma „Bilo jednom na Divljem Zapadu", verovatno najpoznatijeg špageti vesterna kojeg je Serđo Leone snimio. Druga celina igre nosi naziv „Istorijske misije". U pitanju je serija zasebnih misija, smeštenih u vreme kada je Džejms Anderson još uvek radio kao šerif, u kojima je cilj pohvatati grupu desperadosa koji su u to vreme harali Divljim Zapadom. Zanimljivost vezana za ove misije je to što je odmetnike potrebno uhvatiti žive i strpati ih u zatvor. Konačno, treći deo *Outlawsa* su „multiplayer" misije namenjene igranju u mreži (do osam igrača) ili preko modema ili obične serijske veze (dva igrača).



Izuzetna atmosfera je ono što krasi *Outlaws*. Autori su se svojski potrudili da igra zaista ponese titulu prvog kompjuterskog špageti vesterna. Nivoi su zato dizajnirani kao zasebne epizode koje su povezane prelepim animacijama kakve smo imali prilike da vidimo kod *Full Throttlea*, što sve zajedno daje utisak pravog filma. Svaki nivo se odvija u drugačijem okruženju (ranč, gradić, kanjon, indijansko naselje, rudnik itd.), a sve to prati fenomenalna muzika koja stilski jeste kopija onoga što je radio Enio Morikone, ali bez obzira na to zvuči maestralno.

Na račun *Outlawsa* bih stavio dve primedbe. Prvo, osnovna igra sadrži svega devet nivoa, što je nedopustivo malo. Taman što se čovek pošteno zagreje i navikne na okruženje, igri dođe kraj. Druga primedba ide na račun korišćenja danas zastarelog „3D enginea" (napravljen za potrebe *Dark Forcesa*) koji čak i u visokoj rezoluciji daje relativno grube sprajtove i teksture. Povrh toga, igra je namenjena isključivo *Windowsu 95*, pa je za komforno igranje potreban vrlo brz kompjuter (Pentium svakako).

Uprkos svim svojim lepim osobinama, lako se može desiti da *Outlaws* ne naiđe na veliki odjek kod ljubitelja „pravih" 3D pucačina. Naime, u ovoj igri nema raznetih tela, potoka krvi i sličnih „atraktivnih" prizora kojima obiluju *Quake* ili *Duke Nukem 3D*. *Outlaws* je, jednostavno rečeno, realna igra u kojoj su skoro podjednake šanse date i igraču i njegovim neprijateljima. Natprirodnih oružja, magičnih štitova i besmrtnosti nema, što znači da se sve zasniva na fer obračunu po sistemu „kom' obojci, kom' opanci", tj. koga prvog zadesi metak, taj ide u večna lovišta. Realnosti igre doprinosi i stalna potreba za dopunjavanjem oružja, ali će i to verovatno odvratiti neke igrače koji su navikli da u *Doom*ačinama „rokaju" na sve strane ne pitajući se odakle sve ta municija potiče i kako se našla u cevima njihovih puca.

Outlaws je odlična igra koja u potpunosti opravdava svoja dva CD-a. Ako ste ljubitelj trodimenzionalnih pucaljki obavezno je isprobajte, ali znajte da u njoj surovosti nema. To je ostavljeno za neku drugu priliku (*Dark Forces 2?*)

Slobodan MACEDONIĆ

Originalni softver dobili smo od izdavaca „Virgin Interactive Entertainment"

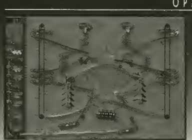
ZANR: pucačka igra

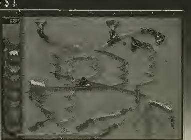
PLATFORMA: P/60, 16 MB RAM-a

MEDIJUM: 2 kompakt diska

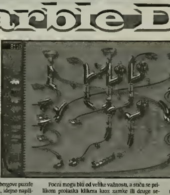
Prvi kompjuterski špageti vestern. Fenomenalna muzika. Atmosfera.

Stari „3D engine". Gde nestade avantura?





Marble Drop



Poznata je naša sklonost da pojam dobre igre vezujemo za njene tehničke karakteristike, tj. kompleksnu izradu, sočnu i bogatu grafiku ili moćan zvuk. S druge strane, kako vreme prolazi, sve se manje pažnje usmerava na idejna rešenja, ono suštinsko i jedino što igru može učiniti aktuelnom na duži vremenski period. Srećom, sporadično nailazimo na programe koji se trude da demantuju ovakvo razmišljanje. Jedan takav, častan izuzetak od ovog pravila predstavlja prva logička igra u desetogodišnjoj istoriji kuće „Maxis" namenjena u prvom redu, mlađim igračima.

Marble Drop je, generalno uzevši, jedinstvena kombinacija Rub Glodbergove puzzle igre (sistemi rampa i liftova) i flipera, idejno najsličnija poznatoj igri *The Incredible Machine*. Donekle, ova igra je neka vrsta „anti-*Tetrisa*". Umesto manipulacije objektima koje treba uglaviti u okvir, ovde su okviri predefinisani, a objekti lišeni kontrole. Iako to, sročeno na ovaj način, deluje komplikovano, radi se igri koja po jednostavnosti u potpunosti odgovara *Tetrisu*. U ulozi objekata ovde se nalaze različito obojeni klikeri koje treba smestiti u odgovarajuće pregrade iste boje. Za prelazak na viši nivo treba popuniti sva mesta u pregradama.

Ono što stvari čini komplikovanim jeste serija smetala otelotvorena u najrazličitijim oblicima. Od levka u koji smeštate klikere, pa do pregrade nalazi se čitav sistem kanala, petlji, rampi, vratanca, teleporta, transportera i sličnih završlama koji preusmeravaju klikere na (ne)željenu putanju. Neki od predmeta su: plamenik (preko njega kliker može da prođe samo jednom), hladnjak (važi isto), bloker, lift, merdžer (menja boju klikera), lanser, top, razarač, spliter (od jednog pravi dva identična klikera), lepak, teleporter itd. Oštrim okom, uz malo koncentracije i sreće treba dobro analizirati svaki sistem i unapred predvideti putanju klikera. Trebaće vam i dosta strpljenja i ponovljenih pokušaja dok ne naučite sve principe. U tome je čitava mudrost, mada neki problema zaista traže angažovanje iz petnih žila.

Poeni mogu biti od velike važnosti, a stiču se prilikom prolaska klikera kroz zamke ili druge segmente koji donose poene (liftovi, mostići i dr.). Kada sakupite dovoljno poena, možete kupiti klikere koji vam nedostaju da popunite pregrade. To je više nego potrebno, jer se prilikom prelaska na viši nivo rezerva klikera ne obnavlja (kao što se u *Lemmings*, recimo, ne povećava broj Leminga pri prelasku na sledeći nivo). Cena običnog obojenog klikera je 500 bodova. Gvozdeni (steel) kliker košta svega 100 poena, ali njime nije moguće popuniti pregrade, jer se ne može obojiti. Koristi se samo za podešavanje staze (preusmeravanje rampi, podizanje mostića i sl.). Crni kliker je skup (1500 poena), ali popunjava sve pregrade. Jedina mana mu je da se ne može obojiti.

Pričati o grafici i zvuku u *Marble Dropu*, i posebno ih isticati ili ocenjivati, lišeno je svakog smisla. Dominacija idejne komponente je u toj meri izražena da svi drugi aspekti padaju u drugi plan. Radnja se odvija u jednostavnom prozoru, sa lepim skicama Leonarda da Vinčija u pozadini, zvuk se svodi na jednostavne semplove - i to je sve.

Ekran je statičan, dok jedinu mobilnu komponentu čine klikeri i po koja spravica, poput lifta. U levom delu su posude sa klikerima koje do levka premeštate pomoću miša. Skalamerija zauzima najveći, centralni deo ekrana.

Evolucija utisaka o *Marble Dropu* otprilike ide sledećim tokom. Prvi pogled dovodi do zaključka da se radi o još jednoj „Microsoftovoj" gluposti za šminkanje Windowsa 95. Drugog dana će vas sustići umor, usled učestalih pokušaja da pređete treći nivo. Idućeg dana, igra već i nije tako loša, sedmi nivo je prošao bez problema, da bi se četvrtog dana našli već na tridesetom. Osam dana posle prvog kontakta, sljušteno je svih pedeset nivoa. „Bilo je zabavno, ali su mogli da ubace još koji nivo".

Šalu na stranu, *Marble Drop* je zaista sjajna zabava na kratke staze za sve ljubitelje logičkih igara. S nadom da ćete se malo zagrejati, daćemo vam neke smernice.

Budite strpljivi. Nemojte olako bacati klikere i zanositi se idejom da ćete lako kupiti nove, jer teži nivoi zahtevaju veći broj klikera. Tada će vam bodovi biti zlata vredni.

Uvek dobro izanalizirajte putanju klikera u mislima. Vreme nije ograničeno, a tako ćete sačuvati mnogo bodova. Koristite bez ustezanja gvozdene klikere, kad god je to potrebno.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Softver ustupio „Diler Soft"

ŽANR: logička igra

PLATFORMA: 486/66, 8 MB RAM-a

MEDIJUM: 1 kompakt disk

7/8

Sjajna ideja i zaraznost.

Više liči na interaktivni screen saver nego na igru.

ReLoaded



Posle izuzetnog uspeha na Playstation konzoli, programeri „Gremlin Interactiva" odlučili su da traume iz svog nesrećnog detinjstva pretoče i na kućne kompjutere. Pred nama se na taj način našao *ReLoaded*, neobična pucačina prepuna krvi i raznih bizarnih likova.

Zahvaljujući svemirskim silama i zločinačkom umu, glavni negativac **FUB** (potpuno nepoznat širem igračkom auditorijumu) nastanio se na miroljubivoj planeti tunjavih hipika i mirotvoraca. Koristeći ovu situaciju, pomenuti lik na ko zna koji način vrbuje sirotane u svoju ubilačku armiju. Time ostvaruje san nasamarenim likovima iz prvog dela igre (SK 7/96) tj. neutoljenu želju za masakriranjem i genocidom stanovništva. Tako se pred vlasnike PC-a pojavljuju po prvi put Mamma, Bounca, Butch, Cap'n Hands, Sister Magpie i Consumer. Svaki od nabrojanih likova koristi sebi svojstvenu pucu i ima karakteristične osobine. No, krenimo redom. **Mamma** - je ogromni bilder u kostimu bebe (zeki) s inteligencijom tog uzrasta. Obožava da koristi brutalnu lasersku cuclu (!!!) kojom uništava sve protivnike. Specijalnost su mu bombe za izvrtanje okolnog reljefa tj. povećano delovanje gravitacije na sve prolaznike. **Bounca** - posle povlačenja iz ubilačkog posla, Bounca se odmarao na svom ostrvu. Kada je saznao da je FUB pobegao, kreće za omraženim protivnikom naoružan omanjim bacačem granata. Specijalnost su mu kružne rakete. Koliko je lik sa metalnom vilicom srećan zbog ovih okolnosti, pokazaće vam u introu igre. **Butch** - je predstavljao zaštitni znak *Loaded* igre. Manijakalni transvestit se vraća naoružan sa dva uzi pištolja i sa specijalnim vatrenim prstenom kojim prži sve oko sebe. **Cap'n Hands** - svemirski pirat koji sebe održava u životu kiber nadogradnjama, ponovo se vraća sa svojim ubistvenim revolverima, poboljšanim laserskim nišanima. Specijalnost mu se zove Bloodbath i predstavlja crvene talase koje se linearno šire od lika. Šta ostaje od neprijatelja videćete sami. **Sister Magpie** - je časna sestra iz pakla (!??) koja se zanima pribavljajući dobrovoljne žrtve za svog gospodara. Opremljena je jakim oklopom i ručnim topom kojim zlostavlja sve oko sebe. Specijalka su joj neka vrsta navođenih plazma krugova. **Consumer** - je samo na prvi pogled simpatična devojčica iz susedstva. Po opredeljenju kanibal, naoružana je opasnim zubima koji probijaju čelik (tako ukoliko ostanete bez municije nemate razloga za brigu), „omanjom" pucom Hot lips i specijalkom kojom oko sebe širi zelene fluoroscentne oblake gasa.





Tehničke karakteristike su verovatno jedina pozitivna strana programa. Rezolucija i kolori mogu se menjati u zavisnosti od jačine vašeg računara. Grafika je višeslojna sa izuzetno dobro renderovanim terenom na kome se svirepa ubistva odigravaju. Animacije koje prate svaki od šest svetova vrhunskog su kvaliteta. Brzi morfing terena posebna je poslastica pri prelasku sa jednog na drugi sloj. Ovaj 3D efekat će neiskusne igrače u početku malo zbunjivati, ali posle nekoliko minuta već će se naviknuti. Kamera ima „lutajuću tačku" tako da će vam prikazivati lik iz uglova pričije perspektive do horizontalne projekcije. Zvuku treba uputiti sve pohvale. Tu se mogu naći najmoderniji žanrovi muzike tipa jakog Drum'n'Bassa do Hard Trance tehno teme. Efekte ne vredi opisivati, pošto se za svako današnje kompjutersko ostvarenje priprema standardan kvalitet semplova i vokalnih deonica.



Marketinški potezi koje je „Gremlin Interactive" uključio u prezantaciju igre su i izdavanje posebnog stripa posvećenog igri. Tu se čitaoci pobliže upoznaju sa avanturama likova na njima svojstven „duhovit" način. Koliko morbidnih scena u ovoj igri ima, govori i Parantal Advisory 18+ ograničenje. Nažalost, nije zastupljena nikakva zaštita kojom bi roditelji sprečili svoje potomke da gledaju razne scene masovnih ubistava propraćenih lascivno obučenim likovima.

Branislav BABOVIĆ

Gremlin

Originalni softver dobili smo od izdavača „Gremlin Interactive"

ŽANR: pucačka igra

PLATFORMA: P/75, 16 MB RAM-a

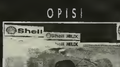
MEDIJUM: 1 kompakt disk

6 8

Odličan zvuk i grafika

Prevelika zahtevnost, previše morbidna igra za nečiji ukus.









Power F1

Od izlaska „MicroProsove" *Formule 1 Grand Prix 2* koja je donela pravu revoluciju u svom žanru, nijedna simulacija ovog popularnog i skupog sporta nije uspela ni da priđe „MicroProsovom" čedu. Da to ne ostane tako, potrudio se „Eidos interactive", firma stacionirana u San Francisku, poznata kao izdavač, po mnogima igre godine, *Tomb Raidera*.

Na samom početku treba naglasiti da igra ne donosi ništa novo - a šta bi i moglo biti novo posle „MicroProsea" - samo se postavlja pitanje da li su momci iz „Eidosa" uradili dobru varijaciju na temu. Odgovor na to pitanje je jasan - jesu. Igra stiže na jednom disku, na kome pored fajlova stižu i četiri audio tracka blaže techno muzike odličene za vožnju. Jedina stvar koja bi potencijalnog igrača sprečila da pesme snimi na kasetu i odnese u auto, jeste relativno kratko trajanje. Naime, sve četiri pesme traju nešto preko jedanaest minuta, pa već posle dva dana postaju dosadne.

Najveći hendikep ove igre predstavlja zastarelost podataka. Iako su proizvođači na reklamu stavili da su oni bazirani na oficijelnim podacima Formule 1, što je istina, ako previdimo činjenicu da isti datiraju iz 1995 godine - pa će tako Šumaher još uvek voziti Benetonov bolid, a Alezi Ferarijev. U igri možete voziti svih sedamnaest staza Formule 1 i to: Silverstone, Spa Francorchamps, Monako, Imola, Estoril, Adelaide, Ti Circuit, Montreal, Monza, Autodromo, Hungaroring, Suzuka, Nurburgring, Interlagos, Buenos Aires, Catalunya, Magny-cours i Hockenheim. Fascinatno je da su staze napravljene autentično, i da je raspored krivina verodostojan, pa ćete tako imati priliku da se na stazi u San Marinu ukucate u zid u krivini koja iz poznatih razloga nosi ime velikana ovog sporta Ajertona Sene. Inače, kao što već znate, skoro svaka krivina u Formuli 1 ima svoje ime, koje će uvek biti pedantno ispisano u dnu ekrana. Ako ne volite nijednog vozača Formule 1, možete mu promeniti ime preko „edit team" opcije i, na primer, vozi-na Mišović Floyd, timu dati ime „Nacionalna Klasa", usput izabrati Moncu, zamisliti da ima suvozača i da se on uz to zove Mile rent-a-bubreg, i na kraju odvoziti poslednji krug. Ako sve ovo uradite, onda za sebe možete reći da ste Dragan Nikolić, a da vam je suvozač Bogdan Diklić.

No, šalu na stranu. Još jedan bitan element je pripremanje bolida za izlazak na stazu. Tu ste već stavljeni u menadžersku poziciju. Da biste dobro obavili posao morate pogledati dnevu vremensku prognozu i - teži deo - do tančina poznavati svaku stazu. Dalje vam se mogućnost izbora vrste guma, pri čemu birate između tvrdih (za brze staze, kao npr. Monca), srednjih, mekih (za sporije staze) i guma za vlažnu podlogu. Zatim možete podešavati količinu pritiska u gumama, nagib prednjih i zadnjih krilaca (u zavisnosti od nagiba staze), i gomilu drugih, tako bitnih stvari. No, ako za sve ovo nemate živaca, stavite sve na default i viknite - „Vozi, Miško!" Ali onda začujete „Dalje nećeš moći", jer vas igra pita da li hoćete da vozite šampionat, single race i shoot out. Pošto ste prebrodili ovu prepreku, igra ponovo pita: Free Practice, Qualify ili Race. Pa, pošto se upoznate sa stazom, potom se izborite za dobru startnu poziciju (po mogućnosti pol-poziciju). Konačno možete početi sa trkom. I kada ste već dotle došli, shvatite da niste uradili Redefine Keys, jer su tasteri idiotski raspoređeni, vratite se u Main Menu, promenite tastere, ponovo prođete kroz mučnu proceduru, pogledate fino uvodnu animaciju koja je, nažalost, uvek ista i kada se na vašem „malom ekranu TV prijemnika" pojavi GO, ubacite u prvu brzinu (bez obzira da li je menjač automatski ili manuelni), date gas i čujete užasan zvuk koji pušta vaš bolid. Ali ne, nije kriva vaša zvučna kartica. Kriv je „Eidos" koji je dozvolio da se zvučni efekti u celoj igri svedu na neprijatan zvuk turiranja motora. Onda se ponovo vratite u Main Menu, ugasite zvuk i ostatak znate. Što se same vožnje tiče, može se reći da je malčice teža nego u *Formuli 1 Grand Prix 2*. Naime, svi koji su navikli da im u pomenutoj igri bolid automatski koči pri ulasku u krivinu, moraće na to da zaborave, sem ako nisu čitav život vozili po crti, jer da bi bolid automatski kočio, potrebno je voziti po idealnoj putanji, a to je bela linija. Ali, ipak moramo reći da je *Formula 1 Grand Prix 2* mnogo realističnija, što se same vožnje tiče.



Tehnički, svi segmenti sem zvuka zadovoljavaju visok kriterijum. Grafika je, naravno, u svga rezoluciji, ali ako ne posedujete Pentiuma, možete/morate voziti u vga rezoluciji. Detalji pored staze su urađeni fantastično, i to je jedna od stvari koja je napredovala. Druga, i možda najbitnija stvar u celoj ovoj priči, jeste Split Screen opcija - koja nam daje mogućnost igranja dva igrača na jednoj tastaturi, pri čemu je ekran horizontalno podeljen na dva dela - dobro poznata iz *Lotusa*, koji je umro zajedno sa dinosaurusima, kao i „Virginovog" *Screamera 2*. Naravno, tu je i mrežna opcija kao i opcija za igranje modemom.

„Eidos" se zaista potrudio, i veoma malo mu je falilo da smakne „MicroProsa" sa trona. Da su neke segmente bolje odradili, sigurno bi u tome uspeli. No, nemaju oni za čim da žale, jer je ovo ipak odlična igra, igra koja donosi novac.

Petar NOGO

Autor teksta se zahvaljuje porodici Radosavljević – velikim poznavaocima auto-moto sporta.

Softver ustupio „Espro"

ŽANR: auto-moto simulacija

PLATFORMA: 486/66, 8 MB RAM-a

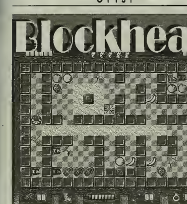
MEDIJUM: 1 kompakt disk

84

Odlična grafika, split screen opcija

Loš zvuk, zastareli podaci





U laganom izumiranju igračkih ostvarenja za Amiga računare, sem morbidno teških logičkih igri iz produkcije „Vulcan Softwarea", gotovo da nema logičkih igri. Firma koja je izazvala prilično jak odjek sa svojim prvencem *DNA Variety of Life* (SK 11/96), „Applaud Software" vratila se sa svojim novim logičkim zavrzlamama. Reč je o klonu *Sokoban, X it* i sličnih programa, u kojima je cilj pomeriti određen broj objekata da bi se stiglo do izlaza. Nekih revolucionarnih elemenata nema, no igra ipak odiše prijatnom atmosferom i predstavlja egzibiciju za „male sive ćelije".

Pomerajući kutije različite boje čovečuljak kojim upravljate mora doći do izlaza. Naravno, svaku kutiju prethodno mora dovesti do njenog „izlaza" karakteristične boje. Ovo igru čini mnogo težom nego što je uobičajeno za ovu vrstu logičkih igara. Da bi sve bilo još zanimljivije u igri su i polja koja oduzimaju energiju, polja sa elektricetom (gde ćete dobiti ugljenisanog čovečuljka), kao i led preko koga kutije klize i ne zaustavljaju se tako lako. Vrhunac igre svakako predstavlja vremensko ograničenje koje se ipak, može isključiti. Sa druge strane usput se mogu pokupiti razni oblici bonus-dodataka kao štapini dinamita kojima možete razneti zidove koji vam smetaju, voćke koje vam donose pregršt poena, energetska osveženja i vremenske produžetke. Posebna dopuna su klizaljke sa kojima ćete presući odbeglu kutiju i vratiti je na pravi put.

U igri se nalazi i detaljan tutorial koji vam može pomoći pri prvim nivoima. On se uglavnom odnosi na pamćenje grešaka učinjenih na nivou i kasnijeg objašnjavanja pravog rešenja. Karakteristika logičkih igara je da što više napredujete u igri (prelazite više nivoa) upoznajete i kompleksnije probleme. Na kasnijim nivoima *Blockheada* jedna greška i pogrešno iskorišten predmet može značiti kraj. Takođe, neki lavirintu (njihovo rešavanje) izgledaju prilično jednostavni, međutim uslediće neprijatno iznenađenje potpuno obrnutog rasporeda šarenih kutija. Treba se čuvati raznih zamki, kojih ima možda čak i previše, pošto počinjete sa (samo) tri života.

Korisna opcija sa šifrom na kraju svakog uspešno završenog nivoa, više je nego potrebna. Ovo se naročito ogleda na nivoima u kojima se prvi put susrećete sa nekim predmetima i morate isprobati njihovo delovanje. Ukoliko pogrešno upotrebite predmet, uvek se možete vratiti i probati ponovo drugu soluciju određenog problema. Zvučna podloga se sastoji iz nekoliko siromašnih kompjuterizovanih dance tema, dok su efekti škripuckanje i mrmljanje čovečuljka (na to najviše podsećaju!) Iako je stvarno mnogo igara ovog tipa ugledalo globalno užište, još jedna ne može biti višak. Pomalo je ironično da se u trenutku velikih projekata na PC-u (npr. *Marble Drop*), pojavljuju igre standardnog kvaliteta na siromašnoj Amigi.

Branislav BABOVIĆ

Softver za Amigu ustupio „Amiga Centar"

ŽANR: logička igra

PLATFORMA: Amiga 1200

MEDIJUM: 2 flopi diska

7/2

Čista grafika bez mnogo kozmetičkih detaljisanja.

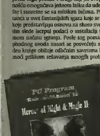
Bedna muzička podloga.

Heroes of Might & Magic II

Autori: Branislav Babović i Viktor Todorović; Izdavač: PC Program; Obim: 104 stranice

U poslednje vreme nastupila je prava poplava kompjuterskih igara koje se baziraju na fantaziji. Glavne osobine tih igara su izuzetna lepota i maštovitost, ali i velika složenost pošto se one obično zasnivaju na mitskim svetovima i bićima koja nisu previše poznata jednom prosečnom domaćem igraču. I dok na engleskom postoji čitav pravac u književnosti koji razrađuje razne teme iz ove oblasti, kod nas je štivo iz te oblasti više nego skromno, skoro nepostojeće.

Ova knjiga je napravljena sa ciljem da pomogne pre svega igračima izuzetno popularnog *Heroes of Might & Magic II*, ali pored toga postiže i drugi cilj, jer svojom detaljnošću i ozbiljnošću omogućava jednom laiku da uđe u predivne svetove mašte i susretne se sa mitskim bićima. Prvi deo knjige uvešće čitaoca u svet fantazijskih igara koje se igraju bez kompjutera i koje predstavljaju osnovu za skoro sve kompjuterske igre. Zatim slede iscrpni podaci o instalaciji i podešavanju igre i samom načinu igranja. Posle tog pomalo suvoparnog, ali neophodnog uvoda autori se posvećuju samim scenarijima i taj deo knjige obiluje odličnim savetima koji će biti od velike pomoći prilikom rešavanja mnogih problema koje ova izuzetna igra nemilice postavlja pred korisnika.



Svakog igrača će posle nekoliko pređenih scenarija za golicati mašta i poželeće da se uhvati u koštac sa čitavom kampanjom koja predstavlja vrhunac složenosti i kojoj je posvećena izuzetna pažnja. Kampanja je razrađena sa svih mogućih strana i omogućava igraču da bez velike muke i previše uloženog vremena shvati sve pojedinosti i završi je. Posle dela posvećenog kampanji sledi spisak svih heroja i bića koja mogu da se sretnu u igri. Ovaj deo je jedinstven, pošto jednom početniku u fantaziji omogućava da se upozna sa ovim kompleksnim svetom, ali i iskusnom igraču pomaže služeći mu kao podsetnik. Osobine svih rasa i jedinica su detaljno objašnjene, s tim što je učinjen napor da se nazivi mitoloških bića iz, uglavnom severnih mitologija, prevedu na naš jezik.

Ova knjiga predstavlja jedan moderno sređen i izuzetno pregledan priručnik koji je praktično neophodan svakom ko želi da se upusti u avanturu zvanu *Heroes of Might & Magic II*. Ne treba zaboraviti ni onu publiku koja samo želi da se upozna sa svetovima fantazije, jer njima ova knjiga može da posluži kao odličan uvod i osnova za kasnija čitanja.

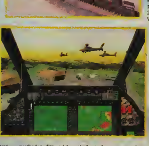
Mario LUKIĆ

COMANCHE 3





Početkom devedesetih godina američka vojna avijacija je shvatila da joj nedostaje idealan helihopter koji bi služio za izviđanje i napade na kratkim relacijama. Piloti vrlo popularnih **OH-58-C Kiowa** i **AH 1 Cobra** su bili znatno limitirani noćnim akcijama (nedostatak filtera za noć), kao i elektronikom za korektno praćenje i izveštavanje (mape su pregledavali ručno!) Vrlo brzo potom je usvojen novi LHX (Light Experimaental Helicopter). Iz saradnje firmi **Boeing Sikorsky** američka mornarica je dobila RAH-66 (Reconnaissance/Attack Helicopter) sa radnim nazivom *Comanche*. Novi dodatak vazdušnoj konjici bi trebalo da obezbedi senzore, komunikaciju i preciznu navigaciju američke mornarice. Takođe, treba da se bori kao nijedan helikopter do sada...

Iz firme „Nova Logic", renomirane u pravljenju isključivo simulacionog tipa igara, stiže nam treći nastavak „divljeg indijanca". Na početku jedno upozorenje i opažanje autora. Za sve one koji očekuju realističnu tj. autentičnu simulaciju pravog helikoptera od ove igre, ona to nije. Reč je o arkadnoj pucačini sa izuzetno mnogo lepe šminke. Pošto lepa šminka povlači i ogromne hardverske zahteve, ovaj program ne odstupa od pravila. Odmah posle siromašnog introa ulazite u bogati meni prepun raznih misija. Trening misije su izuzetno korisne,   i upoznaće vas sa osnovnim principima upravljanja i borbe helihopterom uz pratoju naratora. U meniju se nalazi i omanja animacija koja će vas šturo upoznati sa detaljima letilice. Kroz nekoliko scenarija ulećete u pakao borbe protiv raznih vozila, vazdušnog karaktera ili ne. Svaki scenario poseduje 6 do 7 pojedinačnih zadataka (doduše, u nekim misijama imate timsku pratnju). Misije su u većini slučajeva izuzetno lake, tako da vam ostaje posle uspešno završenog zadatka gledanje Playbacka i uživanje u grafici i animaciji. Ako vam ponestane municije možete laserskim obeleživačem odrediti metu i poslati kolegu da to obavi umesto vas.

Ono što je pravom *Comancheu* donelo ogromnu popularnost su svakako tehničke karakteristike. Kao izviđačkom helihopteru ugrađen mu je Westinghouse-Marietta Longbow radar (koji je pre toga imao isključivo **AH-64D Apache**). U igri ćete se uveliko koristiti radarom, i videćete sve njegove karakteristike, mada je on daleko od pravog (po mogućnostima). Helihopter poseduje T800-LHT-801 dva motora i treći Williams International WTS 124. Ono što ovaj poslednji omogućava je startovanje prethodna dva, održavanje kontrolnog sistema i hidraulike helihoptera. Programeri igre su smatrali da je ovaj deo suvišan, pa su ga jednostavno „izvadili" i ostavili samo dva motora, čisto da se nađu. Glavna elisa helihoptera je petostrana. Glavna karakteristika ovog sistema rotora je stabilno održavanje letilice pri centiranju mete lakim naoružanjem (u ovom slučaju Vulcan2 20 mm topovima). Primetićete čak i posle izuzetno mnogo pređenih misija da je nemoguće izravnati mušice (X), ali to je nevažno za igru pošto možete uključiti Lock sistem (!?) i bušiti neprijatelje topom do mile volje. Ne treba ni pominjati da je helihopter poznat po svojoj brzini od 177-190 kts (čvorova). U igri je maksimum 150 kts (pri poniranju - 'Shift') zavisno od tovara oružja! Visina penjanja je procenjena na 360 metara ili 1182 ft (stopa) - u simulaciji je maksimum 500 ft. Da ne bismo pretervali u blaćenju neprofesionalnog odnosa programera prema programu treba ih i pohvaliti za neke karakteristike. Još jedna od prednosti Comanchea je tzv. TAS sistem (Target Acquisition System). On omogućava pilotima selektovanje više meta istovremeno i ispaljivanje kompletnog tovara Hellfire raketa. Da li zbog atraktivnosti ili zbog pokušaja realističnosti, sistem postoji u igri ('Tab' taster) i zove se Ripple fire.

Nemojte se uplašiti činjenicom da svaki taster na tastaturi ima svoju ulogu u igri. Vrlo brzo ćete savladati osnovne komande (koje su više nego dovoljne za izvršavanje misija), dok su druge stavljene uglavnom zbog štoinke. Ova jednostavnost upravljanja će vam omogućiti vrlo brzo obavljanje zadataka (od 2-40 minuta), tako da nećete biti u mogućnost da se srušite zbog gubitka goriva (max. 2.5 sata). Najlepši element igre je predivna grafika. Visoki koloritet i uspešno izvedene teksture poligona po kojima se borite su izuzetne. Poseban efekat je presek sunčevih zraka preko optike kamere kada gledate helihopter van kabine. Može se sigurno tvrditi da su „Nova Logic" napredovali od svog revolucianarnog ostvarenja *F-22 Lightning*. Novi pristup izradi detalja planina, drveća, neba i svih vozila je toliko dobar, da se graniči sa fotorealističnošću. Sa sigurnošću se može tvrditi da je grafika u igri zaslužila 100 poena kao ocenu. Problem je što se ne ocenjuje samo grafika programa. Činjenica koje se neki pridržavaju da je zvuk u svakom današnjem izdanju kvalitetan i ne može biti toliko loš ovde svakako otpada. Efekti u koje ubrajamo semplovane vokale i siromašne eksplozije i pucnjeve, i nisu toliko loši. Ali, avaj, oni padaju u zasenak pored strašno stupidnih muzičkih tema, koje svakako ne zaslužuju da se nađu u igri vrhunskog kavliteta. Simulacija ili ne, igru svakako treba pogledati zbog atraktivne grafike.

Branislav BABOVIĆ

Softver ustupio „M & S Soft"

ŽANR: pucačka igra

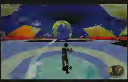
PLATFORMA: P/75, 16 MB RAM-a

MEDIJUM: 1 kompakt disk

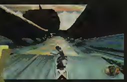
79

Grafika, doživljaj, uništavanje protivnika.

Muzičke teme i „malo" odstupanje od pravih tehnikalija.



MDK



Iz meseca u mesec tržište kompjuterskih igara trpi enorman priliv novih naslova što ima pozitivne, ali i negativne posledice po razvoj ove vrste softvera. Jedna od osnovnih pozitivnih strana pomenute pojave je to što kvantitet donosi kvalitet. Odličnih igara ima kao nikada do sada, tako da čovek, sve i da želi, ne može da stigne da pogleda sve ono što ga zanima, a kamoli da to isto i odigra.

Izuzetnih ostvarenja, međutim, ima jako malo. U periodu od, recimo, godinu dana na prste jedne ruke mogu se nabrojati igre koje zaista donesu nešto novo. E, pa, evo jednog takvog primera. Zove se *MDK* i dolazi nam iz firme „Shiny Entertainment" koja se proslavila dvema igrama o Crviću Džimu, jedinom beskičmenjaku među kompjuterskim junacima koji



se usudio da krene u misiju spasavanja sveta. Zakleti protivnici „Sege" i ostalih konzola treba da znaju da je *MDK* prava PC igra (dakle, ne radi se o nekakvoj konverziji sa druge mašine), te da nema nikakvih dodirnih tačaka sa *Earthworm Jimom*, izuzev možda činjenice da je ponovo potrebno eliminisati pretnje vanzemaljaca koji su se okomili na našu plavu planetu.

Odmah pošto su se pojavile najave za ovu igru, u opticaju se našlo nekoliko varijanti rešenja zagonetke šta zapravo znači skraćenica „MDK". Bilo je raznih interpretacija u zavisnosti od toga kako je kome odgovaralo (Miting dekintiranih kompjueraša?), no, opšteprihvaćena je ona koja kaže da je u pitanju skraćenica od pacifističkog izraza „Murder, Death, Kill". Sada kada se *MDK* konačno pojavio dileme oko (glupog) naslova su i dalje ostale, ali, ako je suditi po karakteru ove igre, pomenuti izraz je više nego prikladan.

MDK je pucačka igra kakve do sada nije bilo. Radi se zapravo o *Doom*olikoj igri u kojoj je subjektivno kadriranje zamenjeno pogledom koji se javlja kod, recimo, *Tomb Raidera*. Ono što razlikuje *MDK* od pomenute igre je to što je kamera strogo fiksirana za glavnog junaka, što znači da ga uvek kadrira na istom odstojanju i pod istim prostornim uglom. Novina je i to da se prilikom naglih obrta oko vertikalne ose junaka, kao i u slučaju kada on trči duž krivolinijske putanje, javlja uticaj sile inercije na kameru, tako da se kompletna scena naginje na odgovarajuću stranu. Ovaj izuzetan efekat je samo jedna u nizu genijalnih osobina koje krase *MDK*.

Sa grafičkog aspekta *MDK* predstavlja pravu revoluciju. Smešteni u okruženje koje liči na sajberspejs kakvim ga prikazuju holivudski filmovi, nivoi u ovoj igri jednostavno oduzimaju dah svakom nepripremljenom posmatraču, kako u konceptualnom smislu, tako i u pogledu tekstura, svetlosnih efekata, animacija sprajtova i svega onoga što čini grafički segment jedne igre. Sve deluje tako nestvarno da se stiče utisak da je *MDK* delo, ako ne vanzemaljaca, onda nekih ljudi koji su došli iz daleke budućnosti. Ne dajte da vas priložene slike u tom pogledu zavaraju zato što se veliki procenat igre dešava u mračnom ambijentu. Inače, nivoi su podeljeni na određeni broj zona, pri čemu svaka zona zaslužuje da se nazove nezavisnom mini igrom. Napredovanje je u većini slučajeva moguće tek kada igrač ispuni zadatak koji je predviđen u zoni u kojoj se trenutno nalazi.

Glavni junak ima na raspolaganju samo jednu vrstu oružja koje podseća na automatsku pušku i koristi dva tipa municije: običnu (ima je u neograničenim količinama) i „super" (zalihe su joj ograničene i može se pokupiti na određenim mestima na sva-



kom nivou). Pored toga, uz put se mogu naći ručne granate, lake atomske bombe, nekakve „magije" (tornado, čekić itd.) i, što je vrlo važno, raznorazni tipovi projektila. Ovi projektili se, međutim, ne mogu koristiti bilo kada, već samo onda kada je aktiviran tzv. snajper mod. Funkcije „zoom in" i „zoom out" u snajper modu omogućuju precizno nišanjenje i pogađanje mete koja se nalazi na velikoj udaljenosti. Pored projektila koji tada dolaze do izražaja u ovom modu se može aktivirati ubedljivo najluđe oružje u igri - „bone strike", letilica kojom pilotira malo kuče i koja na selektovanu metu izbacuje gomilu koski (?). Negativna strana snajper moda je ta što je glavni lik u tim momentima nepokretan, što ga čini idealnom metom za neprijatelje koji patroliraju u okolini.

A ti isti neprijatelji su posebna priča. Želeći da izbegnu stereotipnu predstavu o tome da protivnici uvek treba da budu krvožedni monstrumi, autori su odlučili da za potrebe ove igre dizajniraju gomilu šašavih likova koji, doduše, jesu opasni, ali u sebi nose i veliku dozu komike. Tu su, recimo, droidi koji liče na Darta Vejdera iz „Zvezdanih ratova" i pozivaju na uzbunu, vojnici koji „govore" jezikom sličnim onome koji koristi junak italijanskog crtanog filma „La linea" (od milošte zvani „barum-barum"), mehanički komandosi na antigravitacionim skejtbordovima, kompjuterski operateri tipa „čiča Gliša" itd. Drugim rečima, gomila „udarenih" tipova spremnih da igraču zagorčaju život, ali i da ga slatko nasmeju.



Konfiguracija koja prija ovoj igri je za naše uslove „švedska". *MDK* je prilagođen... pazite sad na ovo... Pentiumu Pro 200 i podržava MMX tehnologiju. Igra sama ispituje kompjuter na kome je instalirana, procenjuje indeks brzine (P-Pro200 ima idealni indeks 100), i na osnovu toga automatski podešava parametre koji utiču na njen kvalitet. *MDK* se zato može igrati i na sporijim Pentiumima, ali je za maksimalni vizuelni doživljaj potreban barem P166. Vlasnicima 486-ica, nažalost, ostaje jedino da se češkaju po glavi.

MDK je, usuđujemo se to da kažemo, pravo umetničko delo programiranja i grafičkog dizajna, igra nove generacije koja je u momentu izlaska bila (i još uvek jeste) daleko ispred svog vremena. Ukoliko imate dovoljno moćnu mašinu koja će barem donekle zadovoljiti megalomanske zahteve ove igre, nemojte se dvoumiti ni sekundu - *MDK* opravdava svaki svoj megabajt, a time i uloženi novac.

Slobodan MACEDONIĆ

Softver ustupio „M & S Soft"

ŽANR: pucačka igra

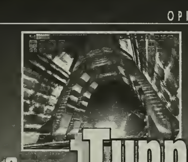
PLATFORMA: P/60, 16 MB RAM-a

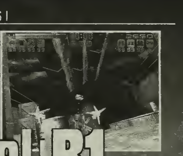
MEDIJUM: 1 kompakt disk

93

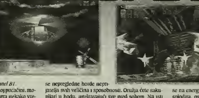
Jednom rečju...sve.

Hmmm...igra ipak ima kraj.





Tunnel B1



S [illegible] je [illegible] firma „Ocean" bila najznačajnije ime na tržištu igara za kućne računare. U to vreme vladavine osmobitnih računara, pa i nešto kasnije, u Amiginoj eri, „Ocean" je svakog meseca plasirao barem po jednu dobru igru. U proteklih nekoliko godina taj trend je prekinut najviše zbog preorijentacije na izradu igara za konzole. Nedavno smo, na, ispostaviće se, našu veliku sreću dobili prvu ozbiljnu „Oceanovu" igru namenjenu PC računarima. *Tunnel B1*.

Iako se radi o prilično neinventivnoj pucačini, možemo odmah na početku reći da je igra itekako vredna pažnje. Ne radi se toliko o revolucionarnom engineu, nekom maksimalno iskomplikovanom izvođenju ili tehnikalijama od kojih se smrzava krv u žilama. Štaviše, prvi pogled na igru, naročito statične slike poput ovih koje vidite ispred sebe, teško da će ikoga odmah šarmirati. Ali, sedite par minuta za tastaturu i koncentrišite se na ekran i osetićete ono što se rečima teško može opisati. Grubo rečeno, lakoća kojom se sve odvija, od prelepih uvodnih animacija, pa sve do perfektno usklađenih kontrola, čini ono što će vas jednostavno vezati za ekran. O ostalim karakteristikama pročitaćete nešto kasnije, a sada ćemo se pozabaviti pričom.

Zaplet je smešten u futurističku urbanu tehno sredinu, novu mračnu epizodu ljudske budućnosti, gde važi jedino i samo govor oružja i nasilja (pomalo smo već umorni od toga, zar ne?). I pored zalaganja predanih čuvara mira, društvo je stiglo do svog sudbinskog kraja, razvijajući oružje daleko izvan okvira koji se može kontrolisati. Ljudi su se gubili u požudi, grabeći se za parčiće novih ideologija. Umreti je značilo imati ulogu, boriti se za sebe i svoja ubeđenja. Strane su određene, a pravilo da se uvek nađe neko ko će vladati primenom sile još jednom se potvrdilo. Sve je počelo od jednog čoveka, diktatora sa oružjem koje mami strahopoštovanje. Naša šansa za opstanak je u njegovoj smrti. Oružja mora nestati, čovečanstvo ipak zaslužuje još jednu priliku. Jedino oružje na našoj strani jesu veština i strpljenje koji će nam trebati za probijanje kroz diktatorske sisteme odbrane. Vozilo je spremno, a vi? Uništi da bi sprečio sopstveni kraj!

Upravljajući levitirajućim vozilom nalik na mali hoverkraft, morate se probiti kroz ogroman sistem hodnika, tunela i lavirinata. Na tom putu isprečiće se nepregledne horde neprijatelja svih veličina i sposobnosti. Oružja ćete sakupljati u hodu, uništavajući sve pred sobom. Na isti način će se nizati i bodovi. Važi staro pravilo: rasturi sve pred sobom.

Čitava misija je podeljena na sektore tj. nivoe koji se razlikuju kako po težini, tako i po izgledu i osnovnim zadacima. Početak svakog nivoa obeležava kratak i precizan brifing koji definiše primarni i nekoliko sekundarnih ciljeva. U većini slučajeva misije su u stilu „pokupi predmet, razbucaj agresora, a zatim se tornjaj glavom bez obzira". Na kraju nivoa čeka spasonosni teleport.

Neka vas ne uzbuđuje previše izvođenje u vidu lavirinta, jer se, u stvari, radi o manje-više linearnom sistemu hodnika. To ukratko znači da je pucanje jedina stvar na koju se treba koncentrisati. Neophodnost dobrih refleksa i iskustvo u igrama ovog tipa nisu obavezan, ali su svakako dobrodošao preduslov. Brzo i lako se nauči rukovanje letilicom, manipulacija oružjem i prepoznavanje dodataka. Uz malo vežbe naučićete sve složene manevre koje je vaše vozilo u stanju da izvede (neophodno u borbi sa opasnijim protivnicima, poput helikoptera), kao i brzo menjanje oružja (u zavisnosti od mete) i sakupljanje pravih dodataka. U stvari, jedini pravi problem je zadržati glavu na ramenima.

Za završetak nivoa neophodno je ispuniti zadatak primarne misije. Sekundarni ciljevi nisu uslovni, ali znatno olakšavaju posao na višim nivoima, naročito ako treba pokupiti postolje za neko oružje ili sličan dodatak koji će se kasnije višestruko isplatiti. Slabašni mitraljez s početka (kome, doduše, ne treba municija) ćete brzo moći da zamenite raketama, projektilima i argonskim laserom (primarna oružja, biraju se tasterima 'F5'-'F8', predstavljena u gornjem desnom delu ekrana), odnosno ometačima projektila, minama, bombama i superbombama (sekundarna [illegible] oružja imaju još po dva [illegible] ojačanja (duple cevi, navodeći sistemi i slično). U ostale dodatke spadaju turbo pogon, energija (kad je skupljate, morate to učiniti brzo, inače će se radioaktivno raspasti i dodatno vas oštetiti) i vreme (na vremenski limitiranim nivoima). Na svakih milion bodova dobija se po jedan nagradni život.

S obzirom da ćete često morati da uništavate generatore, imajte na umu i ove činjenice. Kad generator ili energetski kontejner (misli se na energiju kojom se snabdevaju neprijatelji) eksplodira, oslobađa se znatna doza radioaktivnosti koje se itekako treba kloniti. U nezgodne pojave spadaju i alarmi koje ćete često nehotice aktivirati i tada će vas sa svih strana spopasti razne napasti, ostavljajući vam dovoljno vremena samo za molitvu. Vrata najčešće otvarate prolaskom pored fotoćelija koje su uglavnom smeštene uz ivicu zidova.

Tehnički posmatrano, grafika i nije toliko kvalitetna, najviše zbog grubosti i pikselizacije na blizinu. Srećom, izrazita šarolikost u mnogome vadi stvar i daje fenomenalan utisak 3D prostora, naročito pri prolasku kroz tunele. Čitav niz dosad neviđenih vizuelnih efekata ostavlja divan utisak. Animacija je savršeno glatka samo kada uskladite detaljnost pozadine sa brzinom vašeg Pentiuma. CD zvuk je definitivno najjači adut čitave igre i savetujemo da ga konzumirate na dobrim zvučnicima ili slušalicama.

Gradimir JOKSIMOVIC

Softver ustupio „Espro"

ŽANR: pucaćka igra

PLATFORMA: P/75, 16 MB RAM-a

MEDIJUM: 1 kompakt disk

8

Sjajno izvođenje, mnogobrojni novi efekti i fenomenalan zvuk.

Pomalo aljkava grafika i teško nišanjenje.

Obsidian



Naučnici su upozoravali, ali sve je bilo uzalud. Sredinom 21 veka ozonski omotač je toliko oslabio da je negativan uticaj kosmičkog zračenja počeo da se oseća na svakom koraku. S obzirom da je situacija bila više nego alarmantna, mudre glave ovog sveta odlučiše da jednom za svagda reše ovaj gorući problem i to na najsigurniji mogući način - stvaranjem potpuno novog ozonskog omotača oko Zemlje. U tu svrhu je 2066. godine lansiran satelit „Ceres" koji je imao zadatak da uz pomoć tzv „nanotehnologije", metode koju je patentirala mlada fizičarka Lajla Kerlajn, povrati atmosferu u stabilno stanje.

Ubrzo pošto je „Ceres" uspešno započeo svoju istorijsku misiju, Lajla i njen prijatelj Maks su otišli na zasluženi odmor Tokom jednog izleta u planini oni pronalaze neobičnu stenu od crnog materijala nepoznatog porekla (šta bi Klark rekao na ovo?). Za intrigirani ovim otkrićem Lajla i Maks odlučuju da provedu nekoliko dana u blizini stene koju su nazvali Obsidian ne bi li je detaljnije proučili Na njihovo zaprepašćenje ispostaviće se da je Obsidian na čudan način povezan sa „Ceresom" i da je u mogućnosti da čita ljudske snove Činilo se ipak da je sve to puka fantazija sve dok jednog dana stena nije bukvalno usisala Maksa u sebe Rešena da pronađe svog prijatelja, Lajla odlučuje da se suoči sa njenim tajnama

Verujete li u snove i u tumačenja koja sanovnici daju? Ako ste potvrdno odgovorili na ovo pitanje, onda je *Obsidian* igra namenjena upravo vama Nastala u saradnji „SegaSofta" (ne, ovo nije opis igre za konzolu) i „Rocket Science Softwarea", ova avantura u stilu *Mysta* povešće vas u svetove iz snova u kojima vlada samo jedno pravilo, a to je da nikakvih pravila nema Zajedno sa Lajlom Kerlajn naći ćete se tamo gde čovekova mašta i podsvest dosežu krajnje granice i pokušati da pronađete put do izgubljenog Maksa Taj put neće biti nimalo lak jer podrazumeva da prođete kroz tri velike celine načičkane mnogim logičkim problemima. Najpre ćete morati da istrpite birokratsku torturu u administrativnom centru iz snova (eh, da programeri znaju kako to izgleda u Jugi, shvatili bi da ono što su oni smislili i nije bogznašta), zatim ćete morati da rešite zagonetke četiri elementala u ogromnom industrijskom kompleksu, i konačno da otkrijete tajne kibernetskog sistema koga čine tri planete, jedno smetlište (?) i jedna umetnička slika u ulju (??)



Sa tehničkog aspekta *Obsidian* stvarno deluje kao igra iz snova Grafika je renderovana u High Coloru i veoma podseća na onu iz *Zork Nemesisa* Kretanje, sa druge strane, nije kao kod ostalih *Myst*olikih igara (korak po korak), već se zasniva na kontinualnim animacijama koje su nešto najsavršenije što smo do sada imali prilike da vidimo Animacije su toliko lepe i realne da se čoveku zaista čini da se našao u nekakvom virtualnom svetu u kome ovozemaljski zakoni ne znače ništa Zanimljivo je da je muziku za igru napisao **Tomas Dolbi** (Thomas Dolby), danas već pomalo zaboravljeni muzičar čija je karijera početkom i sredinom osamdesetih bila u velikom usponu *Obsidian* inače radi isključivo pod *Windows 95* okruženjem i zahteva Pentiuma, mada će i na najbržim 486-icama korektno raditi





Recimo da ste posle svega što je rečeno odlučili da nabavite *Obsidian*. Instalirali ste igru, odgledali intro, uradili nekoliko elementarnih radnji u uvodnom poglavlju i konačno se našli u administrativno-birokratskom centru spremni da se suočite se gomilom pravih problema. A onda je pamet stala i ostali ste beznadežno zaglavljeni Da vam se ne bi desio ovakav maler i da potpisnik ovih redova ne bi nekog nosio na duši u finansijskom smislu (. eto $%!&. .kupih igru koju je on preporučio, a sada ne umem da pređem ni prvi disk. &#$!#!!), dužni smo da kažemo sledeće: *Obsidian* je ekstremno teška igra, jedna od najtežih sa kojima se autor teksta ikada susreo Sledi obrazloženje

Poznato je da se rešavanje problema kod igara ovog tipa obično svodi na tri faze identifikacija zadatka, uočavanje osnovnih zakonitosti i konačna realizacija postupka koji treba da dovede do rešenja Lepo zvuči, ali samo u slučaju kada su igraču na raspolaganju informacije koje treba da ga asociraju na ono što se od njega očekuje da uradi Kod *Obsidiana* su zagonetke većinom apstraktne prirode (u osnovi normalna pojava, s obzirom da se sve događa u svetu snova), vrlo komplikovane i iziskuju mnogo vremena da bi se uopšte dokučila njihova suština, odnosno da bi se shvatilo „šta je pisac hteo da kaže" Neprimereno teški problemi, čini nam se, samo stvaraju kontraproduktivan efekat koji se manifestuje na jedan jedini način odustajanjem od igranja Jasno se vidi da su ovakvom taktikom autori uspeli da svoju igru svrstaju u red onih koje se dugo igraju, ali su time, svesno ili ne, suzili potencijalno tržište samo na najveće fanove ovakvih igara. Pošto preterivanje u bilo kom obliku nije dobra osobina, *Obsidianu* smo dali nižu ocenu od one koju on zaslužuje po ostalim kriterijumima

I, to bi bilo to Postoje mnogi razlozi zbog kojih bi trebalo da pogledate *Obsidian*, mada ima i onih koji sugerišu suprotno Da ne bude zabune - igra nije nerešiva, ali zahteva puno strpljenja (čitaj neprospavanih noći) i visok IQ. Pa, ukoliko imate živaca, samo napred - snovi su oduvek bili jedna velika zagonetka

Slobodan MACEDONIC

Softver ustupio „Espro"

ŽANR: logička igra/avantura

PLATFORMA: P/90, 16 MB RAM-a

MEDIJUM: 5 kompakt diskova

80

Tehničko savršenstvo i otkačena ideja. Poslastica za najupornije.

Suviše komplikovano za sve koji od igre traže samo laku zabavu.



OPISI

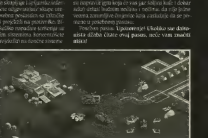
Fallen Haven

U praskozorje kosmičke ere kolonisti pridošli iz sistema Sol IV (legende kažu čak sa mitske treće planete, kolevke humanoidne rase) zauzeše planetu Fallen Haven. Isprva idilično mesto krilo je u sebi neku zlu kob. Kolonisti se podeliše međusobno, i izbiše ratovi oko kontrole nad resursima. I taman kada krvave sukobe zameni nestabilni mir, iz kosmosa se spusti nova moć. Tehnički superiorna rasa Taurana, do tada nepoznata ljudima, privučena malim istraživačkim brodovima koji su povremeno poletali sa Fallen Havena u potrazi za novim nastanjivim svetovima, spusti se u ognju i sili proglasivši planetu svojom.

Novo ostvarenje, na našim prostorima prilično nepoznate firme „Interactive Magic", iako ne donosi ništa novo na polju strategija predstavlja ipak prijatno iznenađenje. Vešto izveden spoj *UFO*, *Dune II* i *Laser Squada* čini ovu igru interesantnom za veoma širok krug ljubitelja vojne veštine.

Poput *Dune II* postoji više teritorija koje treba osvojiti da bi se rat uspešno priveo kraju. Svaka osvojena teritorija predstavlja bazu operacija, u kojoj su smešteni objekti za preradu resursa, proizvodnju i transport jedinica, i sl. – što veoma podseća na *UFO*. Samo izvođenje bitke urađeno je u maniru *Laser Squada*, tako da ne bi trebalo da bude većih problema prilikom komandovanja.

Postoje dva glavna ekrana u igri: jedan je strateška mapa (različita u zavisnosti od izabrane kampanje) na kojoj se odvijaju sve mirnodopske aktivnosti (ukoliko se i slanje nuklearnih projektila na protivnika može smatrati takvom aktivnošću). Najznačajnija stavka na „velikoj" mapi je ikona sa stilizovanom sijalicom, koja vam omogućava da uložite na istraživanja u različitim naučnim granama važnim za vođenje kampanje. Izuzetno je bitno da stalno proveravate šta se dešava na polju nauke jer su nevaljali istraživači u stanju da bez konsultacija promene procentualnu raspodelu finansija na različite naučne grane. Na taktičkoj mapi prikazane su pojedinačne provincije. Ovde postoje mogućnosti izgradnje mnoštva građevina, kao i vojnih jedinica (transportni brodovi se mogu graditi samo u provinciji u koje pe... njete tad). Izuzetno je bitno pre svih drugih objekata izgraditi elektrane i rafinerije, jer bez njih nema napretka. Takođe je neophodno pod hitno sazidati što veći broj laboratorija, naročito u provincijama koje su okarakterisane kao pogodne za istraživanje (Research – Rich), jer ako vas neprijatelj pretekne na polju nauke, obrali ste zelen bostan. Sa taktičke mape izdaju se i komande za transport trupa i napad na neprijatelja. Tu se takođe skupljaju i špijunske informacije (ukoliko posedujete odgovarajući skup uređaja). I naravno, kao posebna poslastica sa taktičke mape se šalju nuklearni projektili na protivnike. Bitno je napomenuti da ukoliko napadate teritoriju sa izgrađenim odbrambenim sistemima koncentrišete nuklearni udar (bar tri projektila) na dotične sisteme. Postoji verovatnoća da će se neki od projektila probiti, a po uništenju zaštitnih uređaja možete da žarite i palite po provinciji kako hoćete. Veoma je važno držati se ovog recepta, da vam ne bi propale silne pare koje morate da uložite u projektile.



Kada izdate sve komande prepuštate potez protivniku, posle čega gledate posledice povučenih poteza. Bitke (ukoliko do njih uopšte dođe) se odvijaju na samom kraju poteza, tako da je uputno poslati nekoliko nuklearki da prethodno očiste teren.

Bitka je, kao i sama igra na globalnom nivou, podeljena u poteze. Odvija se na taktičkom ekranu, i u najvećem broju slučajeva cilj je uništiti sve neprijateljske jedinice sa ekrana (bilo surovom likvidacijom, bilo teranjem u panični beg). Izuzetak predstavljaju napadi na provincije označene belim krstićem. Pre iskrcavanja trupa u pomenute oblasti, dobijate detaljan izveštaj o misiji koju treba da obavite, kao i o potencijalnoj nagradi. Ovde su isključeni popravni ispiti: ukoliko misija propadne, krstić nestaje sa provincije, a vaši neprijatelji se vesele skačući po lobanjama neznanih junaka.



O komandama ne treba posebno govoriti jer ne samo da su maksimalno jednostavne, već za neupućene postoji i pomoć. Naime, ukoliko predugo držite kursor iznad neke od opcija, pojaviće se opis komande. Mnogo značajnija od komandi je taktička razrada bitke, jer se i prilično jak neprijatelj može potući dobrim komandovanjem kao i dobrim izborom jedinica. Sem individualnih razlika među igračima, postoje i razlike u rasama koje mogu da utiču na ishod bitke. Taurani su orijentisani na teško oklopljene jedinice velike vatrene moći, a ljudi pored brzih jedinica sposobnih za rafalnu paljbu poseduju i dosta dobru dalekometnu artiljeriju.

I to bi, uglavnom bilo sve, uz pohvale autorima da su napravili igru koja će vas (uz šoljicu kafe i dobar seks) držati budnim noćima i noćima, da nije jedne veoma zanimljive činjenice koja zaslužuje da se pomene u posebnom pasusu:

Poseban pasus: **Upozorenje! Ukoliko ste daltonista džaba čitate ovaj pasus, neće vam značiti ništa!**

Kao biolog autor ovih redova je odmah uočio da je deo programerskog tima zadužen za grafiku ili potpuno slep za boje, ili je radio na crno-belom monitoru. Naime, pored svih nijansi sivog, u igri se javlja svega još nekoliko potpuno nerealnih boja (zeleno drveće, ljubičaste vodene površine...). I sve bi to bilo u redu, da se povremeno slika na ekranu ne pretvori u kamuflažna šarenila poput onih na pešadijskim uniformama. Naročito je teška situacija na kamenitim terenima gde je sve sivo, pa je veoma teško uočiti jedinice. Zaista je zanimljivo da se takav tehnički nedostatak provukao neprimećen, što samo govori da je podatak o skoro 10% daltonista u muškoj populaciji zapadnih zemalja blizak istini.

Viktor TODOROVIĆ

Softver ustupio „Espro"

ŽANR: strateška igra

PLATFORMA: 486/66, 8 MB RAM-a

MEDIJUM: 1 kompakt disk

74

Više od nostalgičnog prisećanja na nekadašnje strateške hitove.

Deluje čudno, ali mene od ovih „boja" glava boli.

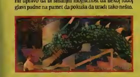
Nemesis
The Wizardry Adventure



Za FRP igre dolaze bolji dani. Posle višegodišnje stagnacije ovog žanra (u izboru za „naj" igru 1996. godine nije bilo kategorije FRP igara zato što ni pored najbolje volje nismo uspeli da odaberemo pet kvalitetnih naslova), stvari su očigledno počele da se pomeraju sa mrtve tačke, i to u pozitivnom smeru. Ovakav optimistički zaključak može se doneti na osnovu neuobičajeno velikog broja najava za igre ovog tipa koje bi trebale da se pojave do kraja godine (*Lands of Lore 2, Shadows over Riva, Betrayal in Antara, Birthright, Descent into Undermountain, Dungeon Keeper* itd.)

Ovaj tekst, međutim, treba da predstavi jednu odličnu igru koja se već uveliko može naći u domaćim cedetekama. U pitanju je „Sir-Techov" *Nemesis. The Wizardry Adventure* koji je uprkos svojim izuzetnim kvalitetima kod nas prošao potpuno nezapaženo i tako podelio sudbinu mnogih ostvarenja koja zahvaljujući slaboj reklami nikada nisu ostvarila uspeh koji su zaslužila. Iako *Nemesis* datira sa početka ove godine (što ga iz današnje perspektive čini pomalo „bajatim"), odlučili smo se da mu posvetimo pažnju kako bi ljubiteljima FRP igara (i ne samo njima) ukazali na igru za koju verovatno nisu ni čuli, a koja po svojim karakteristikama „šije" neke mnogo poznatije naslove.

Nad mitskom zemljom Niterom (Nithera) nadvila se opasnost. Čarobnjak po imenu Jaren, za koga su svi mislili da je oličenje poštenja i morala, tokom svojih tajnih istraživanja otkriva postupak za prizivanje niteranskog čudovišta koje svom vlasniku garantuje apsolutnu vlast nad čitavom zemljom. Ali, prizivanje se može izvesti samo ako se na okupu nađu sedam talismana koje su drevni čarobnjaci stvorili upravo da bi smanjili mogućnost da nekoj luđoj glavi padne na pamet da pokuša da uradi tako nešto.





Ova otežavajuća okolnost nije pokolebala Jarena, te je on svoje sluge poslao u potragu za talismanima. Ne znajući da iza svega stoji njegov kolega, jedan drugi čarobnjak, pronalazi mladog farmera u kome prepoznaje heroja koji bi mogao da spreči propast Nitere. On mladića nehotice upućuje kod Jarena.

Od kada su nastale u obliku u kome ih danas poznajemo, kompjuterske FRP avanture su za mnoge igrače bile „one dosadne igre u kojima lutaš kroz beskrajne hodnike i ubijaš kojekakva stvorenja iz mašte". Iako se ovakva „definicija" ne može u celosti prihvatiti, mora se priznati da u njoj ipak ima istine. Autori *Nemesisa* su verovatno imali u vidu da lutanje kroz monotone lavirinte, sem što ume da zamori igrača, nema neku veliku poentu, pa su igru dizajnirali na potpuno netipičan način. Umesto da se svode na vijugavi splet hodnika u kojima se tek ponegde pojavi prostorija u kojoj je potrebno nešto uraditi (slučaj *Daggerfalla*), nivoi u ovoj igri su jedinstvena kombinacija unikatnih lokacija od kojih skoro svaka krije poneku tajnu. Zato u *Nemesisu* ne postoje dve slične sobe, dva slična hodnika ili nivoa. Svaki nivo je rešen potpuno drugačije, kako grafički tako i konceptualno, neprijatelji koji se pojavljuju nisu brojni ali su inteligentni, a problemi avanturističke prirode nisu nimalo naivni, štaviše, spadaju u red najtežih koje je autor teksta ikada sreo u slučaju nekog FRP-a.

Sledeći adut kojim se *Nemesis* može pohvaliti je vrhunska grafika. Igra je renderovana „od A do Š" u visokoj rezoluciji što joj obezbeđuje titulu tehnički najatraktivnije FRP igre do sada. Kompromisno rešenje da kretanje bude kvazikontinulano nametnuto je hardverskim ograničenjima, jer bi u suprotnom verovatno bio neophodan Pentium Pro. Ovako, *Nemesis* je više nego prijateljski nastrojen prema slabijim konfiguracijama - radi savršeno i na običnoj „stotki". Malu zamerku mogli bismo uputiti na račun organizacije podataka na diskovima. Ako ste zaboravili na vreme kada ste na Amigi svaki čas menjali diskete tokom igranja, sada ćete se toga brzo prisetiti. Naravno, ovde ćete često menjati diskove, ali, što bi jedan naš kantautor rek'o „...princip je isti, sve su ostalo nijanse."

U skladu sa modernim trendovima igrač u *Nemesisu* sve vreme vodi samo jedan lik. Na početku je to ubogi seljačić koji je jedva u stanju da se obračuna sa omanjim šumskim zverčicama, da bi kasnije prerastao u moćnog ratnika kome ni vatra iz zmajevih čeljusti ne može naškoditi. Za razliku od ostalih FRP igara, ovde junak ne može da obnavlja energiju i magijske poene pukim odmaranjem, već to može činiti na druga dva načina: konzumiranjem napitaka i bacanjem magija.

Kad smo već kod magija, one su, kao što je poznato, jedan od osnovnih elemenata svake FRP igre. Ni *Nemesis* nije izuzetak po tom pitanju, ali su, nažalost, magije i sve ono što je vezano za njih upravo najlošija strana ove igre. Pre svega, svakom elementalu odgovaraju po dve čarolije, što znači da ih ukupno ima samo osam (ikone u gornjem delu ekrana). Svaka od njih se javlja u dva oblika u zavisnosti od toga da li se koristi u ofanzivne ili odbrambene (zaštitne) svrhe. Mali broj magija i ne bi bio tako veliki povod za kritiku da nije činjenice da su sve, izuzev „Cure Poison" i „Heal", totalno neefikasne i da praktično ne služe ničemu. I magični štapovi, koji se tu i tamo mogu naći, takođe predstavljaju samo opterećenje u inventaru, jer se efekat koji se dobija njihovom upotrebom po pravilu jedva primećuje. Posle svega se postavlja pitanje zašto su programeri „Sir-Techa" uopšte uvrstili magije u ovu igru i šta su želeli njima da postignu.

Pet kompakt diskova za jednu nedigitalizovanu igru je zaista mnogo. Iako je ovu činjenicu u našim uslovima teško zanemariti, igrači FRP-ova koji su (pre)dugo čekali na ostvarenje u njihovom fazonu bi trebali da odigraju *Nemesisa* (ako to do sada već nisu učinili) zato što on otvara potpuno novu stranicu u razvoju ove vrste igara.

Slobodan MACEDONIĆ

Softver ustupio „Espro"

ŽANR: FRP avantura

PLATFORMA: 486DX4/100, 8 MB RAM-a

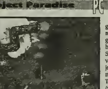
MEDIJUM: 5 kompakt diskova

83

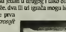
Vizuelno najlepša FRP igra do sada. Dužina.

Potreba za čestim menjanjem kompakt diskova. Neefikasne magije.

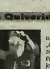
Project Paradise PC



U 22. veku, granica između magije i tehnologije i ratne tehnike je nestala. Svetom vladaju velike korporacije, a najveća od njih, „Cyberlink Technologies" (važno da je sajber) je pod šifrom Project Paradise lansirala satelit koji bi trebao da istrebi sve ljude koji kao članovi pokreta otpora odbijaju da žive u korporecijskim kolonijama. Pošto nije uspeo da uništi svoju ciljnu grupu, Project Paradise odlučuje da zbriše sve ljude sa lica Zemlje. Da biste spasli čovečanstvo, vodite ratnika Ravena, hakera Quicksilvera ili čarobnjaka Damiama. Cilj je da kroz deset svetova dođete do Cyberlink centrale i uništite satelit pre nego što on uništi Zemlju. Raven je klasičan tamanitelj svega pred sobom, Quicksilver može da pristupa terminalima i tako otvara vrata i nalazi skrivene prolaze, a Damien jedini može da prepozna magična bića i da se protiv njih bori čarolijama. U modu za jednog igrača, likovi se transformišu jedan u drugog i tako olakšavaju vođenje, a preko modema ili mreže, dva ili tri igrača mogu likove da vode odvojeno. *Project Paradise* je prva igra za DOS koja podržava *Microsoft Sidewinder Gamepad*. **(dk)**



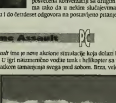
The Quivering PC



Novu „Gametekovu" akcionu avanturu napravili su programeri iz tima „Chrysostasis" koji su nam već poznati po avanturi *Spud!* Genijalni naučnik Oliveti Franken Stamp napravio je kutiju u kojoj je zarobljeno sve zlo. Naravno, ne bi bilo zapleta, a time ni igre, da neko nije pobegao iz kutije. To su Big D. i njegovi demoni. Na vama je nezahvalan posao da ih zaustavite. Pored unapređenog 3D engina korišćenog u *Spud!-u*, velika pažnja je posvećena konverzaciji sa drugim likovima tako da u nekim slučajevima imate na raspolaganju i do četrdeset odgovora na postavljeno pitanje. **(dk)**

Extreme Assault PC

Extreme Assault ime je nove akcione simulacije koja dolazi iz kuće „Blue Byte". U igri naizmenično vodite tenk i helikopter sa teškim mentalnim zadatkom tamanjenja svega pred sobom. Brza, vektorska SVGA grafika u 65 356 boja sa bogatim teksturama na poligonima i brza prateća muzika će se pobrinuti za sate zabave. **(dk)**

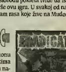


Abe's Oddworld Oddysee PC

Na pola puta između Los Angelesa i San Franciska nalazi se mali grad San Luis Obispo u kome se u jednoj uličici nalazi sedište nove firme „Oddworld Inhabitants". Njeni osnivači radili su na filmovima „2010", „Babe", „Back to the future" i na animiranim filmovima kuće „Hanna-Barbera". *Abe's Oddworld Oddysee* bi trebalo da bude prva od pet igara koja se bavi stanovnicima planete Mudos. Heroj prve igre, Abe, radi u lokalnoj fabrici mesa, a nevolje počinju kada sazna da se novi proizvod u fabrici sastoji od mesa njegovih saplemenika. Abe kreće u potragu za legendarnim šamanom koji bi mu pomogao da zustavi svog šefa Moloka. Ono što bi trebalo da razlikuje ovu od ostalih akcionih avantura je „Game-Speak" koji su u „Oddworldu" patentirali. Reč je o govoru glavnog lika kao sredstvu koje pomaže u rešavanju zagonetki. Tako nekome treba reći: „Sagni se", a nekoga probuditi zviždukom. Takođe je moguće izazivati protivnike da izađu iz skloništa. Igra koju distribuira „GT Interactive" odlikuje se nelinearnošću i programeri koji su se trudili da što više povećaju slobodu pokreta tvrde da iskusnom igraču treba preko dvadeset sati da završe ovu igru. U svakoj od narednih igara, glavni lik će biti neko drugi od osam rasa koje žive na Mudosu. **(dk)**

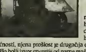


Eradicator PC



„Accolade" predstavlja novu 3D akcionu pucačinu, sa minimalnim elementima avanture. Na planeti Lexia, tri rase su naučile da žive u miru i baš kada je sve izgledalo nedovoljno zanimljivo da bude predložak za igru, niotkuda se pojavila stara civilizacija za koju su svi verovali da se odavno ugasila. Naravno novopridošli su agresivni i tehnološki superiorniji - sukob je neizbežan. Izabran je po jedan predstavnik svake rase: Eleena Brynstaarl (kao da će više ljudi kupiti igru ako je ime blesavije), Kamchak i Dan Blaze. U igri ćete voditi jedan od ova tri lika zavisno čemu dajete prednost: brzini - Eleena, snaga - Kamchak ili ste za uravnotežene karakteristike - Dan. Misije su od tipično ubilačkih do pronalaženja određenog predmeta. Uz igru će se dobijati i level editor, a u mrežnoj verziji će igrati do osam igrača. **(dk)**

Dreadnought PC

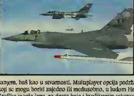


„Ocean" je počeo ne samo da distribuira nego i da pravi svoje igre. *Dreadnought* bi se mogao opisati kao mešavina simulacija vožnje i letenja u mračno zamišljenoj budućnosti, tako je radnja igre u budućnosti, njena prošlost je drugačija od naše, tako čovečanstvo nikad nije našlo bolji izvor energije od parne mašine, a veoma komplikovanim postupkom je glava kraljice Viktorije konzervisana vekovima pa je ona još uvek na vlasti. Pored ograničenja sa parom, radnja se odvija na Marsu. Misije počinjete izborom jednog od deset donuđenih vozila. Pored pucačkih postoje i logičke misije gde trebate pobeći iz labirinta. Predivna 3D grafika koju opisuju kao Silicon Graphics slična krasi sve nivoe, a za međusekvence su korišteni glumci. Igra treba da se pojavi pre sredine godine. **(dk)**

F-16 Fighting Falcon PC

Posle uspešnih simulacija *Apache Longbow* i *HIND*, „Digital Integration" najavljuje novu borbenu simulaciju letenja. Nova simulacija posvećena jednom od najuspešnijih projekata u istoriji svetske vojne avioindustrije biće prava poslastica za ljubitelje borbi u visinama. Obrađene su tri ratne zone (Koreja, Izrael i Kipar), svaka na osnovu realnih podataka. Zone sadrže po 10 solo misija i čak po 20 kampanji, čemu treba dodati još 20 trenažnih misija. Nešto modifikovan kokpit omogućava istovremeno lako praćenje instrumenata i dobru preglednost okoline. Neprijatelje pokreće izvrsna AI rutina, što rezultuje njihovim nepredvidivim ponašanjem, baš kao u stvarnosti. Multiplayer opcija podržava do 16 igrača koji se mogu boriti zajedno ili međusobno, u ludom Head to Head duelu. Grafika je vrlo lepa, sa dosta boja i kvalitetnim teksturama terena. Programeri ubrzo posle ove igre planiraju izdavanje adekvatne simulacije sa nekim od ruskih aviona. Jedva čekamo. (gj)





Broken Sword 2: The Smoking Mirror PC

Prošla su svega tri meseca otkako smo opisali avanturu *Broken Sword*, a sada smo već u prilici da najavimo drugi nastavak čije se objavljivanje planira tokom septembra ove godine. Zahvaljujući hiperproduktivnosti ljudi iz „Revolution Softwarea" Džordž Stobart i njegova prijateljica Nikol ponovo će se naći oči u oči sa lošim momcima koji (treba li to uopšte da naglašavamo?) imaju ambiciju da zavladaju svetom. Zaplet se ovog puta vrti oko kriminalne organizacije koja se bavi krijumčarenjem droge na području centralne Amerike. Aktivnosti te organizacije se, međutim, ne završavaju samo na prostom dilovanju narkotika, već podrazumevaju i neke surove običaje koji vuku korene još od starih Maja i Acteka (npr. žrtvovanje ljudi). Od tehničkih novina izdvajamo četvoroslojni paralaksni skrol, senke, transparentnost sprajtova itd. Nadajmo se da će *The Smoking Mirror* biti na nivou svog ne mnogo starijeg brata. (sm)



Isnogud PC



Pre tridesetpet godina, pisac Rene Gosciny i crtač Jean Tobery stvorili su simpatičnog Iznoguda, Velikog Vezira iz Bagdada, i njegovu nezadrživu želju da postane Kalif umesto Kalifa. *Isnogud* je platforma u kojoj morate preći petnaest nivoa sa preko pedeset vrsta protivnika da biste ostvarili svoj dugogodišnji san. Nivoi se kreću od meseca do pakla, a imaćete priliku da sretnete i poznate likove iz stripa (kao npr. slugu Dil-el-Tanta ili vešticu). Igra je rađena u rezoluciji 640x480 u 65 536 boja. (dk)

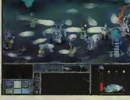
Bazooka Sue PC

„Starbyte" nam donosi crtanu avanturu čija glavna junakinja, Bazooka Sue, dolazi u mali grad na američkom zapadu, Swamp Rock, u kom je vlast podeljena između šerifa, koji pokušava da nagovori azijske investitore da ulože novac u grad, i ludog naučnika po imenu Dr. Bruth koji želi da klonira građane i napravi armiju svojih robova. Na preko sto lokacija u već standardnoj SVGA grafici u 265 boja, sretaćete brojne komične i bizarne likove i pomoći Sue da spasi Swamp Rock. (dk)



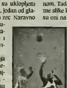
The Tone Rebellion PC

Iz firme „The Logic Factory", nama poznatoj po igri *Ascendancy*, dolaze vesti o novoj igri koja će se u prodaji naći tokom septembra. *The Tone Rebellion* je specifična real-time strategija za jednog, odnosno četiri igrača u mrežnoj opciji. Iako postoji mogućnost borbe između igrača, poenta igre je više na zajedničkoj borbi protiv znatno nadmoćnijeg neprijatelja koga vodi kompjuter, što znači da će igrači morati znatno više da sarađuju nego da se međusobno mlate. Sudeći po slikama koje smo videli, pogled na teren igre je iz nešto drugačije perspektive nego što smo navikli. SVGA grafika je, naravno, veoma kvalitetna. Zaplet? Pa, da uprostimo. Loši momci, zvani Leviathani žele da utepaju četiri razbijena plemena Floatera, a sve zbog Tonea, značajne energetske supstance od koje zavisi opstanak obe sukobljene strane. Deja vu? (gj)



Kako su „zakucali" Džordana

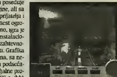
Nakon filma „Who framed Roger Rabbit" i u drugom celovečernjem filmu u kom su uklopljeni crtani i igrani likovi, jedan od glavnih likova je jedan zec. Naravno radi se o Dušku Dugoušku i filmu „Space Jam" koga smo i mi imali prilike da vidimo.

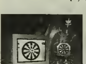


Za vreme snimanja koje je trajalo četrdeset dana, glumci (najviše Majkl Džordan - Michael Jordan) su proveli u green-screen studiju. Da bi se Majklu olakšalo komuniciranje sa imaginarnim likovima i da bi gledao u pravom smeru, sa njim su glumili ljudi u zelenim odelima koje je režiser Ivan Rajtman u šali zvao „mali zeleni". Kada su takvi snimci došli na kompjutersku obradu, mali zeleni su iščezli zajedno za pozadinom. Tada su crtačima date početne slike kadrova na osnovu kojih su oni na foliju „oko glumaca" crtali likove. Takva dva filma, samo sa igranim i samo sa animiranim likovima su spajani, grafički maksimalno doterivani i laserskim zrakom prenošeni na 35 mm filmsku traku. Od starog Zeke Rodžera napravljen je veliki korak napred tako da su sad likovi manje ravni i zbog mogućnosti beskonačno mnogo slojeva slike, odnos animiranih likova je realniji. Više o samoj grafici u filmu možete naći na **http:/www.spacejam.com/jam.htm** .(dk)

Brain Killer — AMIGA

Nova *Doom*ačina nemačke firme „Titan computers" treba da nas iznenadi tokom leta. Igra poseduje standardni 3D engine, ali sa mnoštvom oružja, neprijatelja i tajnama kroz petnaest ogromnih nivoa. Naravno, igra je isključivo Hard-disk instalaciona, a o memorijskoj zahtevnosti ne treba ni govoriti. Grafika je fenomenalno urađena, sa neobičnim detaljima koji podsećaju na visokokomercijalne produkte sa PC-a. (bb)

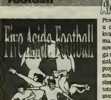




PC pikado

Kompanija NBG za 398 DEM nudi pikado metu prečnika 18 inča koja se povezuje sa PC-jem preko serijskog porta. Priloženi program nudi 7 različitih igara za do 12 igrača. Kabl koji povezuje *PC-Dart* sa kompjuterom je dugačak 6 metara što je dovoljno da ne morate da gađate prema samom računaru. (dk)

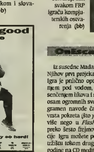
Five Aside Football — AMIGA



Produkcija „Vulcan softwarea" u današnje vreme garantuje kvalitet svim Amiga korisnicima. Može se reći da njihova nova akcija prebacivanja Amiga tržišta na CD medijum, pronalazi dosta pristalica. Prvi projekat koji će osvanuti na novom medijumu je fudbalska simulacija, standardnih kvaliteta. Novina koju „Vulcan" uvodi je programsko podržavanje više jezika. Tako da ovo ostvarenje možete igrati na engleskom, nemačkom, italijanskom, španskom, švedskom, holandskom i slovačkom jeziku. (bb)

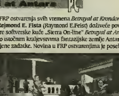
Dobra reklama - bez napora

Već ste imali priliku da čitate o interesantnoj „GameTekovoj" „She really wants it" reklami. Engleski lanac za prodju igara „THQ International" objavio je reklamu koja parodira pomenutu i to sa tekstom: „Sa ovako dobrim igrama, ne morate toliko da se naprežete" (pri pravljenju reklame). Da li će „GameTek" odgovoriti na ovo još luđom reklamom, videćemo. (dk)



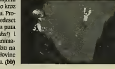
Betrayal at Antara — PC

Jedan od najboljih FRP ostvarenja svih vremena *Betrayal at Krondor* po Riftwar sagi pisca **Rejmond E. Fista** (Raymond E.Feist) doživeće povratak u obliku nove igre softverske kuće „Sierra On-line" *Betrayal at Antara*. Vodite tri lika po istočnim kraljevstvima fantazijske zemlje Antara, i obavljate postavljene zadatke. Novina u FRP ostvarenjima je posebna Flashback opcija pomoću koje se likovi prisećaju značajnih događaja iz svojih avantura. Grafika je SVGA sa ručno crtanim slikama što ostvaruje san svakom FRP igraču kompjuterskih ostvarenja. (bb)



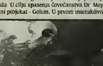
OnEscapee — AMIGA

Iz susedne Mađarske dolazi nam nova softverska kuća „Invictus team". Njihov prvi projekat je vezan za *Flashback* klon sa nazivom *OnEscapee*. Igra je prilično optimistički zamišljena sa petominutnim introm, kretanjem pod vodom, detaljnim senčenjem likova i sve to kroz osam ogromnih svetova. Programeri navode čak pedeset vrsta pokreta (što je dva puta više nego u *Flashbacku*!) i preko šesto frejmova animacije. Igru možete potražiti na tržištu tokom druge polovine godine na CD medijumu. (bb)



Golem — AMIGA

Tokom 4096. godine ljudski rod je porobljen od strane Biotech Droida. U cilju spasenja čovečanstva Dr. Meglan aktivira svoj specijalni projekat - Golem. U prvom interaktivnom filmu za Amigu kontrolisaćete neobično stvorenje Golema. Ujedno, igra nas upoznaje sa novom softverskom firmom „Underground software" od koje se puno očekuje. **(bb)**



Konverzije na Amigu

Na radost svih Amigista, mlada i ambiciozna softverska firma „clickBOOM" *(Capital Punishment, SK 2/97)* namerava da u sledećem periodu radi konverzije renomiranih PC igara na Amigu. Redosled izrade igara zavisiće od želja Amigista širom sveta, koji mogu da dostave svoje predloge na adresu: **info@clickboom.com** **(nv)**

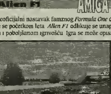
Nautilus — PC

Posle avanture *The Gene Machine*, dolazi nam još jedna avantura sa motivima dela Žila Verna „20.000 milja pod morem". U *Nautilusu*, glavni junak Patrik Finč (Patrick Finch) mora da pronađe tri dela medaljona, a zatim i tajnu podmornicu. Konkurencija vam je sin jednog od saradnika kapetana Nemoa koji pokušava da dođe do podmornice pre vas. **(dk)**



Alien F1 — AMIGA

Neoficijalni nastavak famoznog *Formula One Grand Prixa* očekuje se početkom leta. *Alien F1* odlikuje se unapređenom grafikom i poboljšanom igrivošću. Igra se može opisati kao 3D tekstur-mapirana sa neverovatnim svetlosnim efektima. Reflektovanje neba i objekata ispod kojih kola prolaze (drveće, mostovi...) pružaju utisak izuzetno kvalitetnog programerskog i dizajnerskog ostvarenja. Prva verzija se kontroliše isključivo mišem, što povećava težinu upravljanja bolidima. Kao i u svakoj dobroj trkačkoj simulaciji moguća je izmena raznih delova kola (spojler, gume, motor...), kao i postavljanje karakterističnih reklamnih poruka. Da li će distribuciju igre obaviti poznata firma „Vulcan software" ostaje da vidimo. **(bb)**



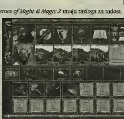
Floyd — PC



Simon i Mike Woodruffe, odgovorni za *Simon the Sorcerer 1 i 2*, uzvraćaju udarac. U svojoj novoj avanturi, koju im distibuira „Adventure Soft", menjaju žanr iz fantasy u SF. Floyd, koji živi o Orvelovskom svetu, dospeva u zatvor i tamo upoznaje prelepu Dolores koja je član pokreta otpora. Floyd pristaje da im pomogne da unište superkompjuter Omni Brain (negativca tričave inteligencije). Zajedno sa vama kreće i psihopatski robot-ubica SAM. Pored klasičnih avanturskih problema postoji i mnogo podigara kao automati za igru. Više od sto ludih likova su renderovani na Silicon Graphics stanicama, a više od 10% pozadina su crtane ručno. **(dk)**

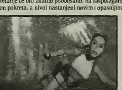
Heroes of Might & Magic 2: The Price of Loyality Expansion Pack — PC

Ljubitelji igre *Heroes of Might & Magic 2* imaju razloga za radost. „New World Computing" uskoro treba da pusti u prodaju dodatni disk za ovu popularnu strategijsku igru. CD pod nazivom *The Price of Loyality* će sadržati četiri kampanje sa velikim brojem novih nivoa. Naravno, novi heroji i magični predmeti se podrazumevaju. **(sm)**



Lara strikes again

Izuzetan i svakako zasluženi uspeh koji je postigao *Tomb Raider* podstakao je programere „Core Designa" da nastave tamo gde su stali, u bukvalnom smislu te reči. Oni koji su odigrali ovu arkadnu avanturu znaju da se ona završava eksplozijom velike piramide u srcu Atlantide. Šta se dogodi io neposredno posle toga saznaćemo tokom juna kada bi trebao da se pojavi disk sa dodatnim misijama pod imenom *Unfinished Business*. Larino kretanje će biti znatno poboljšano, na raspolaganju će biti još veći dijapazon pokreta, a nivoi nastanjeni novim i opasnijim kreaturama. Međutim, prava svrha ovog Data diska je da održi prvi deo u centru pažnje do pojave zvaničnog nastavka koji će (nadajmo se) biti objavljen do kraja godine. To će biti potpuno nova igra o kojoj se za sada ne zna skoro ništa. Čim budemo imali detaljnije informacije podelićemo ih sa vama. **(sm)**



Zavrtite SVET oko prsta

Da bi se svet vrteo oko vas ne morate biti {zanosna plavuša} iako će se dosta ljudi okretati za vama.

Čak i da ste {veliki vojskovođa} i imate dara za strategiju, nikada nećete vladati celim svetom.

Istina je da {novac} okreće svet, ali ga treba dovoljno sakupiti,

Sve što je potrebano da zavrtite svet je vaš {palac} i nova, najsavršenija konzola, {NINTENDO 64} Svojom perfektnom 64-bitnom grafikom sa preko 16 miliona boja, 24-voro kanalnim zvukom dočaraće vam neverovatne, potpuno stvarne trodimenzionalne svetove.

Kroz njih ćete se kretati uz pomoću vašeg palca i revolucionarnog {kontrolera}. On ima ugrađeni i analogni 3D džojstik koji vam omogućava slobodno i neograničeno kretanje u prostoru. Moći ćete da vrtite svetove oko svoga prsta, da ovladate njima ako ste dovoljno vešti a za sve to vam nije potrebno puno para.



NINTENDO 64

BeoSoft

Gospodara Vučića 162, 11000 Beograd
Beograd (011) 421-355, 429-848 i Novi Sad: (021) 23-121
generalni zastupnik firme Nintendo za Jugoslaviju



CDP 650RF
DASP
(digital anti shock protection - 10 sec)
CAR power adapter
Radio Frequency adapter
(bežični adapter za slušanje na radiju)
CDP 428RF
CAR power adapter
Radio Frequency adapter
(bežični adapter za slušanje na radiju)
KOSS
www.tmcomp.co.yu
TM Thing IX
MB Intel Triton TX
32 MB SDRAMM
3.5 FDD, Desktop Case
Tastatura, Genius Mouse
Hard disk 3.1GB
STB Velocity 3D, 4MB OpenGL
16 x Speed CD ROM Teac / Sony
Sound Blaster AWE 64
Zvučnici KOSS SX/100 + SX/1
Monitor Samsung 700p
Intel Pentium 200 MHz MMX
TM Thing V
MB Intel Triton VX
16 MB EDO RAM
3.5 FDD, Mini Tower
Tastatura, Genius Mouse
Hard disk 2.0GB
S3 Trio 64V+, 2 MB
12 x Speed CD ROM Pioneer
Sound Card 16 bit
Zvučnici KOSS SX/5
Color monitor Daewoo ili Samsung
non-interlaced, low radiation
procesor Cyrix 166+
TM.COMP
STB Lightspeed 128
STB Velocity 3D
Makedonska 25/II
11000 Beograd
tel. 011 / 3227-136
centrala 3221-433
lokali 277 i 279